MUTANT



DEN FÖRBJUDNA STADEN



EN ÄVENTYRSMODUL I SHANGHAI



GUNILLA JONSSON
KONSTRUKTÖR

JOHAN ANGLEMARK
REDIGERING

STEFAN THULIN
GRAFISK FORM

STEFAN THULIN & MARCUS THORELL
ORIGINAL & KARTOR

PETER KÖHLER
ILLUSTRATÖR

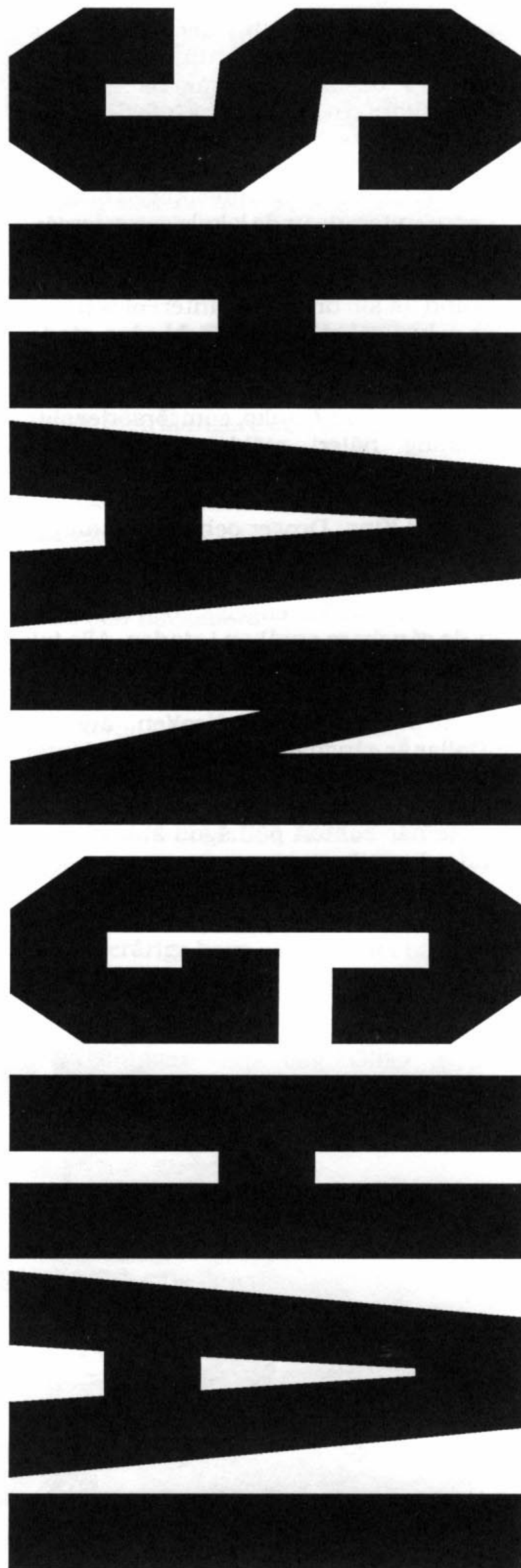
THOMAS FEINER
OMSLAGSBILD

NILS GULLIKSSON
PRODUKTION

HERZOGS REPRO AB
REPRO

TRYCKPRODUKTION VÄSTERÅS 1989
TRYCK

Asiens pärla. Belägen vid Huang-pos utlopp i Yangtsekiang-deltat. Helvetet på jorden. Ockuperat av Dai-Tokyo, Pan-Paris och Bombay-kartellen sedan 20 år tillbaka. Drivs av en kolonialadministration med representanter för de tre ockupanterna. Tillflyktsort för vinddrivna existenser från hela Ostasien. De milda lagarna gör att många företag förlägger sina juridiskt mer tveksamma verksamheter — som mänskliga gentech-experiment och biologisk vapenutveckling — till Shanghai.



Stadskärnan domineras av de japanska, franska och indiska storbolagens kontor och bostadskomplex i stål, glas och betong. Paramilitära styrkor vaktar infarterna till Förbjudna staden, som centrum kallas.

Bara medborgare med passerkort klass A och B släpps innanför det tjocka pansarglaset som innesluter stadens inre delar. På avstånd liknar Förbjudna staden ett väldigt kristallslott, med strukturen av glänsande pansarglas som höjer sig över slummen.

Företagens kontor är öar i en lägre bebyggelse som har sparats sedan hundra år tillbaka. Parker och nöjesanläggningar ligger insprängda i gatubilden. Luften är ren och klar. Temperaturen perfekt. Sextio miljoner själar, huvudsakligen kineser, trängs i Avgrunden — slumstäderna kring Förbjudna staden och i de tusentals djonker som ligger för ankar i floden och på kanalerna. Här samsas nya bostadsblock i betong med gammal, förfallen bebyggelse från sekelskiftet.

Ofta har man struntat i att riva, och bara byggt vidare på de gamla husen uppåt, i en bräcklig mosaikstruktur. Ras är vanliga. Det händer att hela block faller samman som korthus och 10 000-tals människor dödas. Spridda i den kaotiska slummen ligger oskyddade kemiska fabriker och illa skötta kärnkraftverk. Här tillverkas bioimplants och avancerad teknologi av små underleverantörer till storbolagen. Alla föroreningar går orenade upp i luften och ned i flodens grumliga, oljiga vatten.

På broarna över Huang-pu ligger Red Light District, nöjeskvarteren dit de modigaste av den förbjudna stadens invånare vågar sig för att roa sig. Här finns alla kända och okända droger och perversioner tillgängliga till rätt pris.

Shanghai har undgått de svårare bombningarna under krigen och strålningen är låg i själva staden. De orenade kemiska utsläppen gör ändå att andelen muterade och missbildade är ovanligt hög, särskilt bland de lägre

klasserna som lever mitt i det stinkande avloppsvattnet i floden. Upp till 60 procent av Avgrundens befolkning beräknas ha någon form av mutation och alla slags infektionssjukdomar är spridda.

Ordningen i Avgrunden upprätthålls av lokala MetroPol – som huvudsakligen består av kineser rekryterade ur de lokala gangstergängen. Svårare fall handhas av en särskild InterPol, kontrollerad av kolonialadministrationen och ökänd för sin brutalitet. InterPol och SVOT sköter också säkerheten i Förbjudna staden, som vaktas av särskilda styrkor ur SVOT.

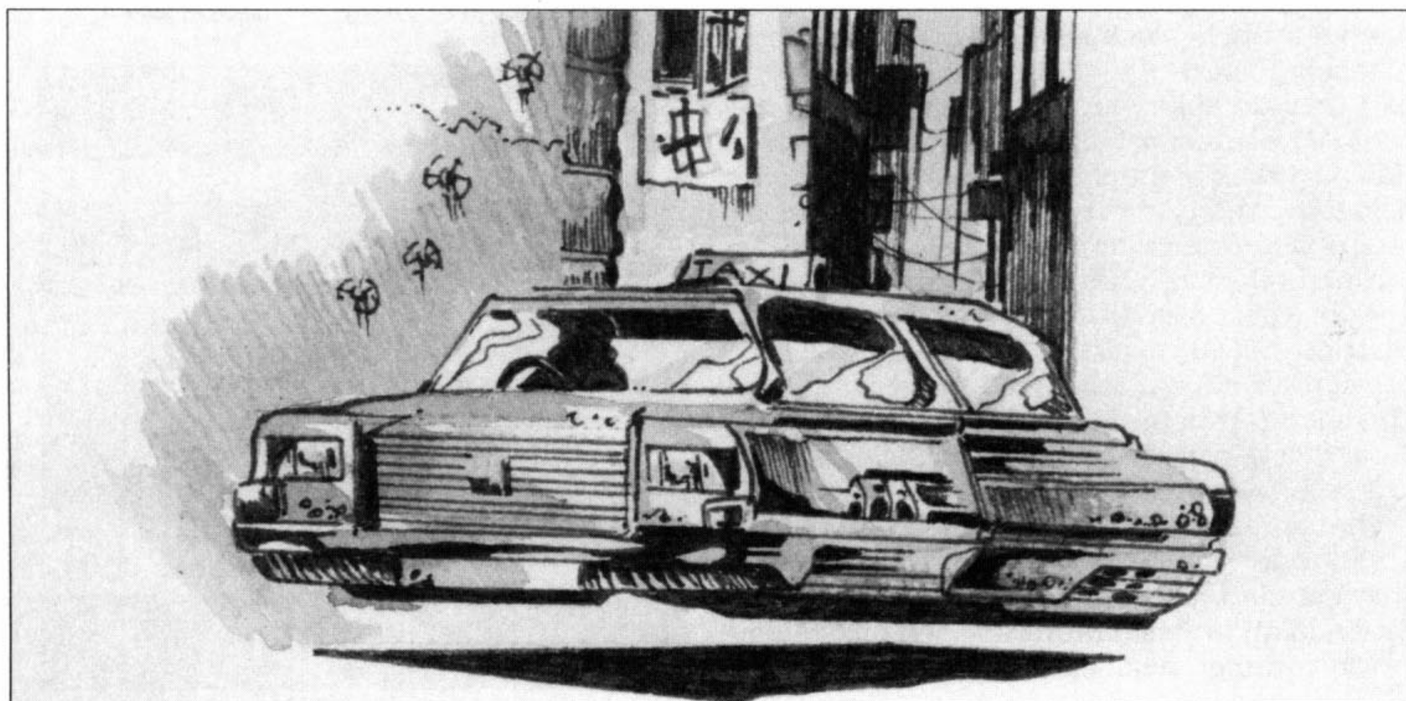
Olika områden i Avgrunden styrs av lokala gangstergäng, Ton-Ganko, som försörjer sig på utpressning, häleri, stöld, prostitution och droghandel. Shanghai är knutpunkt för handeln med opium, heroin och syntetiska droger tillverkade i Kina. Droger och annat smuggelgods skeppas i stora mängder över till Dai-Tokyo i rangliga farkoster över öppna havet.

Japanska, franska, engelska och kantonesiska är de gångbara språken i staden. Alla talar lite japanska, engelska och franska. De flesta har kantonesiska som modersmål.

Den lokala valutan är NeoYen, även om EuroDollar är gångbara i de flesta fall. Kontanter handhas hur som helst bara av kineser och brottslingar. Alla personer av någon som helst betydelse har konton på någon storbank och använder kontokort.

FAKTA SHANGHAI

INVÅNARANTAL: 60 000 000
FÖRBJUDNA STADEN: 1 500 000 (2,5%)
AVGRUNDEN: 58 500 000 (97,5%)
JAPANER: 2 000 000
FRANSMÄN: 800 000
INDIER: 1 200 000
KINESER: 55 000 000
ÖVRIGA: 1 000 000
YTA: 175 km²
FÖRBJUDNA STADEN: 25 km²
AVGRUNDEN: 150 km²
KLIMAT I AVGRUNDEN: Hett svavelregn på sommaren och kallt svavelregn på vintern. Andningsskydd rekommenderas
KLIMAT I FÖRBJUDNA STADEN: Luftkonditionerad miljö med en temperatur på mellan 22 och 26 grader celsius
VIKTIGA BOLAG: ABF Français (gruvdrift och metallindustri)
Daikan inc. (genetik och biokemi)
Fahabarata Bombay inc. (läkemedel)
GenTech (genetik och biokemi)
Harakura inc. (elektronik)
Mahabara Intern. (elektronik)
Okoi Kawa (textil)
Xefan inc. (livsmedel)
EXPORTARTIKLAR: Högriskkemikalier, bioimplants, genetiskt justerad slavarbetskraft, synti-ris, narkotika, porrfilm
IMPORTARTIKLAR: Lyxartiklar, syntikött, stål, olja



KARTA ÖVER SHANGHAI

1. HOTEL IMPERATOR

Ett mer än 100 år gammalt hus i äkta sten(!) som ligger inklämt i ett standardiserat block av stål och betong. Utsikt över floden.

2. INTERPOLS HÖGKVARTER OCH HÄKTEN

En betongbunker som ligger mitt på gränsen till Förbjudna staden. Pansarglasväggen löper rakt ned mot högkvarteret.

3. DAI-SAN MOVIE INDUSTRIES

En rostig hangar vid flygplatsen.

4. GUILIN BIOCHEMICAL FOUNDATION

Ett förfallet forskningsblock där olika industrier tidigare hade sina lokaler. Nu finns bara de fattigaste företagen kvar. Resten av blocket har ockuperats av mutanter och knarkare.

5. FEI PON PLASTIC INDUSTRIES

Inhyst i ett av stadens äldsta och mest nedgångna industriblock.

6. SANYANASINS CHEMICAL LAUNDRY

Inhyst i skumt produktionsblock, vägg i vägg med ett gammalt sjukhus.

7. EASTERN CHEMICAL INDUSTRIES

Fyller de översta våningarna i ett modernt och för Avgrunden synnerligen välskött produktionsblock.

8. DAIKAN INC.

Se separat karta.

9. GENTECH INDUSTRIES

300 våningar i senaste arkitektdesignade sten&stål-stilen.

10. SVARTA VAPENMARKNADEN

Marknaden är inhyst i ett av de gamla bostadsblocken som höjer sig över Huang-Po. Tre våningar av ett gammalt parkeringsgarage har förvandlats till marknadsplats.

11. CYBERNETIK- OCH ELEKTRONIKMARKNAD

Inhyst i en gammal universitetsbyggnad.

12. BORDELLKVARTER

Bordeller, restauranger, klubbar och skumma affärer letar sig upp i 200 våningar över floden. Ju högre upp – desto högre klass. Värst är det bland djonkerna nere på floden, i halvmörkret under betongvalven. Här frodas allehanda sjukdomar och perversioner bland muterade djur, knarkare och andra utstötta.

13. KNARKKVARTEREN

I de höga, smäckra valven av vad som en gång var ett framgångsrikt företags huvudkontor, smyger knarklangare och nedgångna existenser omkring på jakt efter pengar.

14. REHABILITERINGS- OCH AVRÄTTNINGSPLATS

Ett avstängt block bevakat med autolaserkanoner. Utanför ingången finns avrättningsplatsen. Den dömde kan alltid välja mellan rehab och nackskott.

15. MUTIE-SLUM

Eländiga kvarter som totalförstördes under kravallerna 2056. Här hankar sig lemlästade, mutanter och utfattiga fram på att sälja cigaretter, knark och sina kroppar.

16. SVARTA SLAV- OCH ANDROIDMARKNADEN

Inhyst i gamla skyddsrum under ett förslummat bostadsblock. Här säljs allt från topptränade androider och specialdesignade robotar till minderåriga barn och utslitna hushållsslavar.

17. CHA PEI COMBAT CAR ARENA

Föreställningar varje dag. Olika grenar – kappkörning, stridsscenarion, jakter och dueller. Villiga förare anställs på tillfällig basis för 1 000 NeoYen per match. Överlevnadschansen ligger kring 25%.

18. BODYBOMBING ARENA

Föreställningar dygnet runt. Allt från blodiga avrättningar till harmlös gyttjebrottning. Brottare nyanställs för 1000 NeoYen per match. Garanterat livsfarligt.

19. OPERAHUSET

Opera, teater och balett varje kväll. Överklassens tummelplats. 600 NeoYen för en parkettplats. Bolagen har fasta loger för sina chefer. En bra plats att träffa viktiga människor på, om man inte kan låta sig bjudas på rätt partyn.

MEDBORGARKLASSER

Alla invånare i Shanghai tillhör en medborgarklass, som finns kodad på deras ID-kort. Klassen avgör hur stor rörelsefrihet och hur stora privilegier individen har.

Bara medborgare av klass A och B har obegränsad tillgång till Förbjudna staden. Bara 2,5 procent av befolkningen tillhör A och B. Klasserna C och D har full rörelsefrihet utom Förbjudna staden, rätt att driva handel och sluta juridiskt bindande avtal. C och D utgör den stora massan av befolkningen. Klass E är parias utan egentlig medborgarrätt. De får inte röra sig fritt och fungerar som slavarbetskraft vid behov.

Rollpersonerna kommer med största säkerhet att tillhöra klass C eller D, och därför inte ha tillträde till Förbjudna staden. Informera alla om vilken klass de hör till.

KLASS A — Ledningen inom storbolagen. C:a 2 promille av befolkningen.

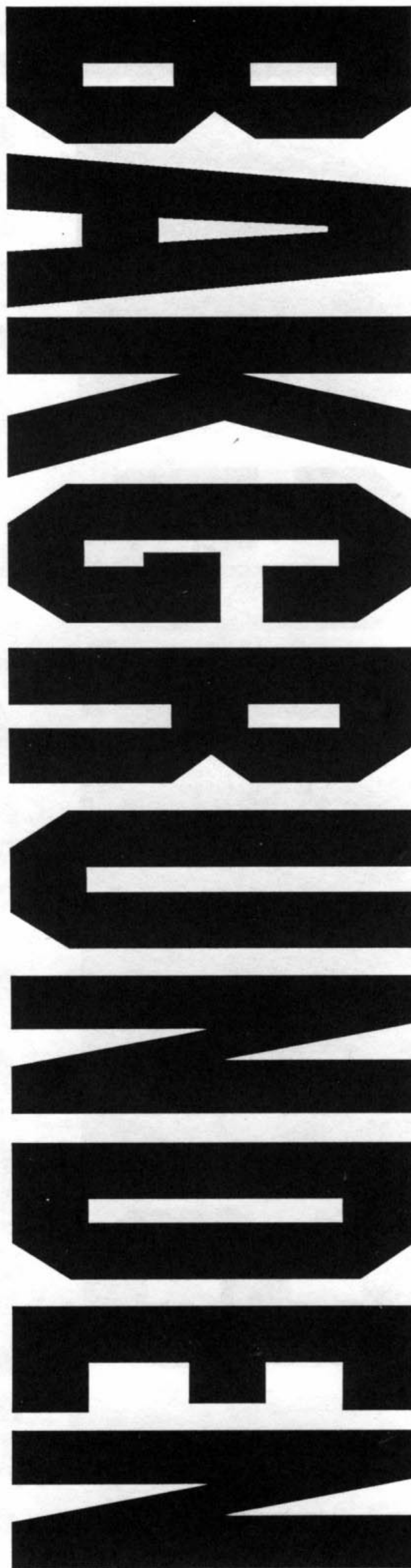
KLASS B — Lägre chefer inom storbolagen. Anställda vid huvudkontoren. Forskare och framstående akademiker. Vissa konstnärer. Nära släktingar till individer av klass A. InterPol och SVOT. Central administrativ personal. Mycket rika brottslingar, som t. ex. knarkkungar.

KLASS C — Ledningen för firmor i leverantörsledet. Forskare, företagare och högkvalificerad arbetskraft utanför Förbjudna staden. Huvudsakligen högt kvalificerade kineser. MetroPol och lokal administration. Högt uppsatta gängledare och brottslingar.

KLASS D — Den stora massan. Arbetare och tjänstemän hos underleverantörer, dotterbolag och distriktsavdelningar till Bolagen. Små frilansare. Småhandlare i knark och stöldgods.

KLASS E — Utblottade, mutanter, androider och robotar.





Händelserna börjar 5:e juli 2089, när agenter från Daikan gör en räd mot GenTechs högrisklaboratorium i Shanghai och stjäl en genetiskt manipulerad ung man, Anton Lebnitz. Mannen är en prototyp för ett biologiskt stridsmedel i människoform. Han bär inom sig embryot till specialdesignat rovdjur, som utvecklas när värdkroppen av någon anledning dör. GenTech planerar att använda typen i angrepp mot konkurrerande företagskomplex i andra städer. Den lämpar sig utmärkt för att utplåna allt liv i ett slutet utrymme och kan sedan lätt avlägsnas av företagets egna tekniker.

Daikans agenter vet inte exakt vad Lebnitz är för något. De vet bara att han är en ytterst hemlig prototyp i ett militärt projekt, och som sådan intressant för det egna företaget.

Han förs till ett av Daikans dotterföretag i Shanghai, Eastern Chemical Industries, där man börjar undersöka honom och ta prover. Men säkerheten är dålig och Daikans anställda räknar inte med att Lebnitz är särskilt tränad för kommandoräder och strider i byggnader. Han lyckas bryta sig ut innan teknikerna är färdiga med sina analyser.

Under fem dagar spårar företagets agenter Lebnitz och hittar honom slutligen på Hotel Imperator. De har order att ta honom levande, men misslyckas och dör själva efter att ha skjutit honom med sex skott. Daikan inc. som vill dölja sina spionaffärer och dessutom ha tillbaka Lebnitz för fler provtagningar, hämtar liken på vägen till rättsläkaren och ger polisen order att lägga ned fallet.

Lebnitz kropp förs tillbaka till kontoret i stadens centrala delar. Prover skickas till huvudkontoret i Tokyo, men kroppen ligger kvar i Shanghai.

Daikans tekniker känner inte till att Lebnitz är en ny form av biologiskt stridsmedel. Så snart han dog, började embryot av en särskilt designad varelse växa inom honom. Varelsen livnär sig på den döda kroppen och växer under en veckas tid tills den är stor som en hund. Då bryter den sig ut ur kroppen och söker annan föda människor. Varelsen förökar sig sedan genom att lägga ägg i kropparna efter sina offer. Inom ett vecka har man hundratals liknande varelser, efter ytterligare en vecka tusentals, och så vidare.

Varelsen kan kodas genetiskt så att den bara angriper människor med viss uppsättning gener, eller undviker människor med vissa gener. Den kan till exempel kodas för att bara angripa kineser, bara kvinnor eller bara rödhåriga. Den varelse som är inlagd i Lebnitz är bara ett testexemplar och har ingen särskild kodning. Den angriper i alla fall garanterat människor av rollpersonernas typ. När varelserna har gjort sitt, kan de avlivas med ett särskilt ämne, ofarligt för människan, som sprids i luften där de lever. Det är naturligtvis bara GenTech som har tillgång till ämnet.

Så snart Lebnitz försvann, skickade GenTech ut agenter på jakt efter honom. De är livrädda att prototypen ska avslöjas. Dels vill de inte ha sina nya vapen avslöjade, dels är det olagligt att tillverka biovapen av Lebnitz typ, till och med i Shanghai.

Huvudansvarig för jakten är Jean Pireaux, som i första hand vill ha Lebnitz levande. När inte det går vill han ha tag i kroppen och utplåna alla spår av GenTechs arbete.

Lebnitz är, som rollpersonerna kommer att upptäcka, nästan identisk med en framstående stjärna i Kung-fu filmer från 2060-talet. Orsaken är enkel. Filmstjärnan tvingades på grund av väldliga knarkskulder att sälja sin kropp till vetenskapliga experiment inom forskningsstiftelsen GBF. Han avled under experimenten, men hans genetiska kod lagrades i stiftelsens genbank.

Margret Takaishi, som arbetade på GBF på 60-talet, övergick sedan till GenTech inc. Hon flyttade över hela sitt arkiv med genetiskt material till företaget och fick därför med sig Lebnitz data. Hon påminde sig vem Lebnitz hade varit och gav klonen samma namn som originalet.

I SHANGHAI

DEN FÖRBJUDNA STADEN

I Shanghai dras rollpersonerna in i striderna mellan två stora japanska företag – GenTech och Daikan inc. Båda arbetar med biokemi och genetik och konkurrerar om den växande marknaden på området.

Spelledaren får alldeles på egen hand lista ut varför rollpersonerna befinner sig i Shanghai. Har de ett skumt förflutet är staden en utmärkt tillflyktsort undan rättvisan. Tänker de göra sig snabba pengar på tveksamma affärer är Shanghai också ett gott val. Har de tidigare arbetat för något storbolag kan de ha placerats i Shanghai av tarvliga överordnade och olyckliga omständigheter.

Staden nås lättast från sjön. Skepp från Yokohama, Bombay, Marseille, Manila, Bombay och Aden anlöper Shanghai. Det finns också en flygplats, som mest frekventeras av bolagens anställda. De som kommer med flyget kontrolleras av admins immigrationsmyndigheter. Sjötransporterna kollas sällan och det är lätt att smita in i staden den vägen.

När våra hjältar kommer in i handlingen befinner de sig på Hotel Imperator, ett ruffigt ställe inrymt i ett gammalt stenhus med flagnad puts i Shun Shang Tung-blocket, på gränsen mellan Avgrunden och Förbjudna staden. Huset är byggt på marken för säkert hundra år sedan och en uråldrig skylt pryder ingången. Över hotellet har staden brett ut sig med stålbjälkar, plast och betong, så att himlen bara syns som en smal springa högt uppe. Framför ingången ligger de fattigas djonker för ankar.

Hotellet har tolv rum, alla spartanskt inredda med en järnsäng, ett rangligt bord och en stol. För en NeoYen (≈1 EuroDollar) får man en sängplats och kinesisk frukost med uppstekt ris eller flottiga nudlar. Det drivs av herr Chan, en jovialisk äldre herre som talar tolv språk flytande och tränar tai-chi i den lilla trädgården på hotellets terrass varje morgon.

Om rollpersonerna har gott om pengar och inte vill bo på ett ruffigt ställe, kan spelledaren ändå tvinga dit dem med enkla medel. Låt dem gå vilse i staden sent på kvällen och inte hitta något husrum. De kan bli överfallna av något gatugäng och sedan räddade av herr Chan (som naturligtvis är expert på 14 asiatiska kampsporter) och inbjudna att bo på hotellet.

Det är mitt i sommaren – varmt och tropiskt fuktigt. Svavelregnet svider när det träffar huden. Luften river i strupen. Kineserna går klädda i undertröjor och säckiga byxor, eller i lortiga tygskynken virade om höften. Värmen är nära nog outhärdlig, om man inte bor i de rikas inglasade och luftkonditionerade kvarter.

Rollpersonerna är nästan ensamma på hotellet. Där finns bara en annan gäst – en herr Lebnitz, som rollpersonerna omedelbart lägger märke till. Han är i tjugoårsåldern och mycket vacker, med rena ansiktsdrag och en smidig, muskulös kropp. Lebnitz har ett europeiskt utseende, men talar bara japanska. Även om någon rollperson skulle tala japanska, ler han mest och svarar vagt och undvikande på alla eventuella frågor. Han håller sig i sitt lilla rum längst upp i hotellet och verkar mest förvirrad och ängslig.

Herr Chan säger att Lebnitz kom för fyra dagar sedan. Han betalade kontant för två veckors vistelse med helpension. Chan har inte ställt några frågor. Det gör man inte i Shanghai.

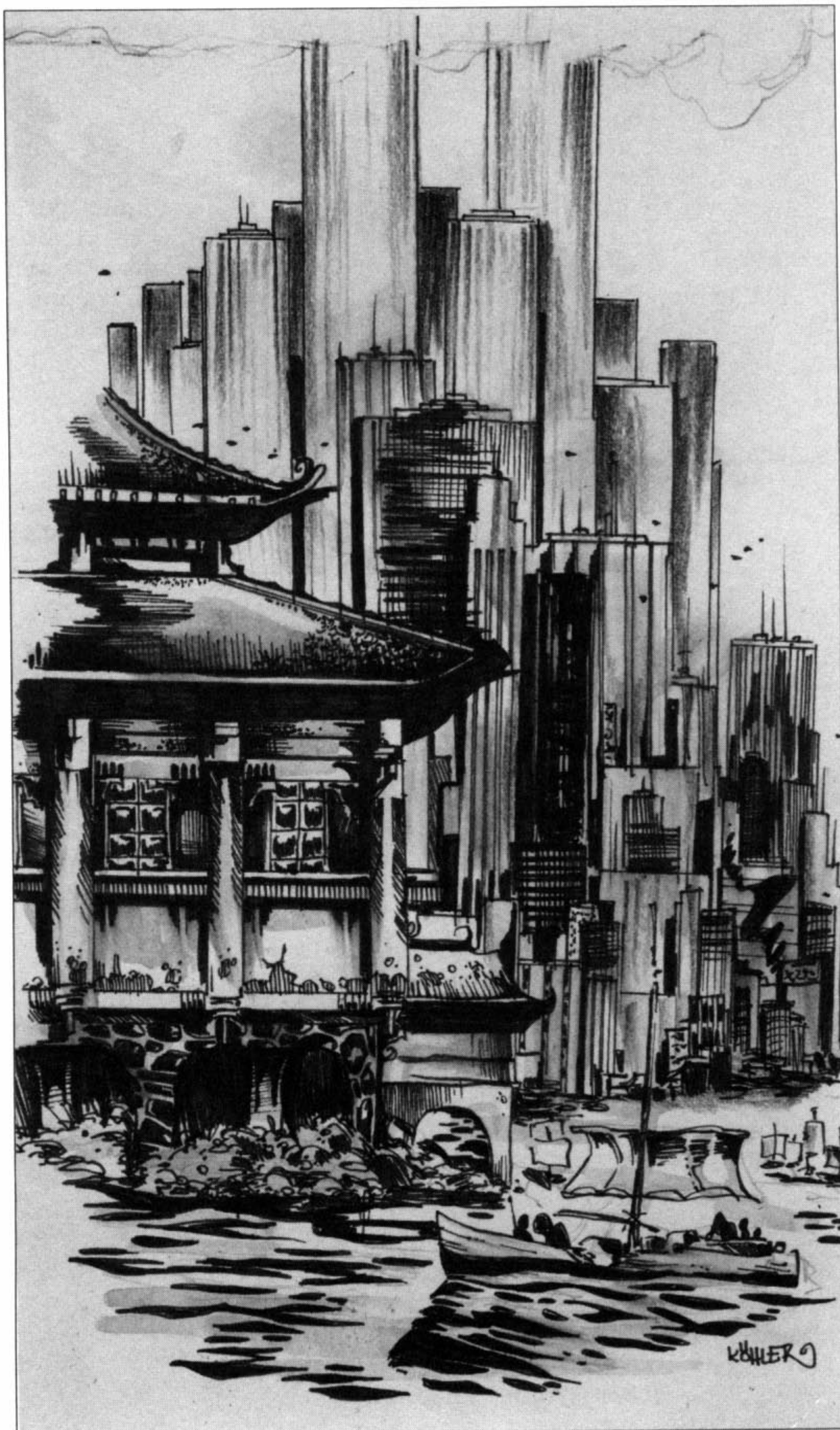
MÖTEN I SHANGHAI

Spelledaren kan med fördel låta rollfigurerna driva runt i Shanghai någon dag innan händelserna börjar. De kan äta äckliga nudlar som säljs på djonkerna i hamnen. De kan besöka inpyrda, mörka och obehagliga opiumhålor och bordeller.

De kan ströva genom de väldiga marknadsplatserna som fyller flera våningsplan i slumhusen, där försäljarna bjuder ut allt från hyperavancerade cyborgdelar till loppbitna kameler och hemflätade korgar.

De kan jagas av muterade rånare i mörka gränder och luras att växla falska NeoYen svart. De kan slängas ut från bolagens luftkonditionerade köpcentra av uniformsklädda vakter. När de så småningom återvänder till hotellet börjar det hända saker.

Rollpersonerna kan råka ut för mycket, mer eller mindre obehagligt, i Shanghai. En del saker kan de göra själva, som att söka upp Combat Car Arenan eller gå till marknaden eller till bordellkvarteren. Andra saker råkar de ut för utan egen förskyllan. Här är några förslag på sådana händelser. Slå 1T8 och se vad som händer.



1. Rollpersonerna stöter på ett gäng tiggande mutanter som tycker att de ser välbeställda ut. Mutanterna följer envist efter rollfigurerna och tigger pengar. De saknar armar och ben och ögon och näsor och stinker något fruktansvärt.
2. En cynticokspåverkad yngling tror att rollpersonerna är grillade kycklingar och försöker äta upp dem. Mycket enerverande.
3. Rollpersonerna kommer av misstag in på ett aggressivt gatugängs område. De omringas av lortiga, knivbeväpnade brats. Gänget tycker att rollpersonerna ska betala tullavgift (20 NeoYen var) för att släppas igenom. Använd värdena för Deep Ones längst bak i äventyret för gänget.
4. Rollpersonerna går vilse (det är väldigt lätt i den förvirrande labyrint som är Avgrunden). Alla de möter talar bara kantonesiska, eller någon ännu mer obskyr kinesisk dialekt. De vandrar obevekligen längre och längre ned i labyrinterna. Till sist hamnar de bland slumråttorna i de underjordiska kanaler som genomkorsar staden. De blir antastade av tandlösa prostituerade, utsatta för rånförsök och ficktjuvar innan de lyckas hitta vägen tillbaka till ljusest.
5. Rollpersonerna förvirrar sig in i ett företag och grips av säkerhetspersonal, som tror att de är tjuvar eller spioner. De slängs bryskt ut.
6. Rollpersonerna stöter på ett zigenarfölje som har slagit upp sina tält ovanpå ett hustak. Där finns färggranna svävare, dansande björnar och vackra zigenerskor i färggranna kläder.
7. Rollpersonerna hamnar mitt i ett surt regn, som förtär deras kläder med ett fräsande ljud. Alla tar 1T4 i skada innan de lyckas sätta sig i säkerhet.
8. Rabiessjuka jätteråttor väller upp ur kloakerna och angriper allt i sin väg. Rollpersonerna gör klokt i att klättra upp i närmaste lyktstolpe. Råttorna gör 1T4 i skada med sina bett (20% träffchans) och har vardera 4 KP. Den bitne löper 5% risk att drabbas av rabies. Alla bitna gör klokt i att gå till doktorn och få rabiesvaccin.

MORDET PÅ LEBNITZ

Rollfigurerna vaknar mitt i natten av misstänkta ljud. Popp, popp, popp låter det utifrån korridoren – misstänkt likt ljuddämpade skjutvapen. Sedan följer en duns, en krasch och två kvävda skrik.

När de tittar ut ser de dörren till Lebnitz rum stå öppen. Två svartklädda män med pistoler i händerna står i dörröppningen. Kvävda skrik hörs inifrån rummet. När de svartklädda männen får syn på rollpersonerna, vänder de sig om och skjuter. En strid utbryter. Mördarnas värden finns längst bak i äventyret.

De svartklädda männen är Daikans agenter, som har kommit för att föra tillbaka Lebnitz. Tyvärr har de inte insett vilken utomordentlig slagskämpe Lebnitz är, och de har problem med att ta honom levande.

Rollpersonerna borde inte ha några problem med att slå ut de två männen i korridoren. De låter sig inte tas levande. I värsta fall har de nervimpulsstyrda detonatorer i bakhuvudet, som exploderar om de hamnar i en för svår situation. De möts av en obehaglig syn när de tittar in i Lebnitz rum. Tre män ligger döda på golvet. De är klädda helt i svart. En av dem håller fortfarande sin automatpistol i ett fast grepp. De andra har tappat sina vapen. Två av männen har fått ryggraden knäckt och ligger i högst onaturliga ställningar. Den tredje har fått pannbenet intryckt.

Upptryckt mot väggen ligger Lebnitz, naken och täckt av blod. Han har två synliga kulhål i

Om rollfigurerna får för sig att börja skjuta mot poliserna, utbryter en vild eldstrid. Poliserna kallar på förstärkningar, som kan vara på plats inom tre minuter. En svävare med två polismän står dessutom utanför hotellet. Om rollfigurerna lyckas skjuta poliserna och fly genom fönstren i sina rum eller nedför trappan, är de sedan jagade av Shanghais poliskår, som vet deras utseende, fingeravtryck och namn. Hamnen och flygplatsen bevakas. Polismord betraktas som ett mycket svårt brott och bestraffas med döden (nackskott).

Handlingen kan fortsätta även om rollfigurerna försätter sig i en sådan obehaglig situation. De får syn på filmen med herr Lebnitz och de kontaktas av Jean Pireaux, men de kommer hela tiden att ha polisen efter sig. Om de inte håller sig undan bra nog, kan spelledaren se till att de åker fast, så att de måste bryta sig ut ur häktet innan de avrättas. Får polisen tag i dem kommer de att bli svårt misshandlade.

Polisernas värden finns längst bak i äventyret.

bröstet och ett i huvudet, men verkar trots det inte fullständigt död. Ögonen rör sig ofokuserat fram och tillbaka. Han tittar upp mot rollpersonerna. Sedan stelnar blicken och han slutar andas. Polissirener närmar sig snabbt. Herr Chan syns inte till.

Innan rollpersonerna har hunnit samla sig kommer sex blåklädda konstaplar från MetroPol uppför trappan. De har sina tjän-stevapen dragna och vrålar "Upp mot väggen!" på kantonesiska så fort de får syn på rollpersonerna. De som inte lyder knuffas handgripligen upp mot väggen och alla visiteras. Alla vapen och illegala föremål beslagtas. Rollfigurerna antecknas med största säkerhet för illegalt vapeninnehav. (Alla skjutvapen är illegala för medborgare av klass C och lägre.)

Poliserna sätter handklovar på rollpersonerna och föser in dem i ett tomt rum. De tjattrar på obegriplig kinesiska i sina radioapparater och snart hörs fler sirener närma sig inifrån staden.

Efter fem minuter dyker fyra man från lokala InterPol upp i sina svarta uniformer, ledda av en kommissarie Tokai. Kommissarien är liten, vesslelik och tvinnar oavbrutet sina tunna mustascher. Han kastar en förströdd blick på liken och sedan på rollpersonerna. "För bort de skyldiga. Vi förhör dem i morgon bitti. Slaskig historia", säger han på japanska till sin kollega. Rollfigurerna förs i svävare till häktet, en betongbunker på gränsen till Förbjudna staden, där de spärras in i en kall och fuktdrypande cell under resten av natten.



JEAN PIREAUX

I gryningen förs rollfigurerna en och en till förhör med kommissarie Tokai i ett kalt förhörsrum med grå betongväggar. De blir utfrågade med en kraftig lampa riktad mot ansiktet. Beväpnade vakter står vid dörren och bakom rollpersonerna. De har fortfarande handklovar, som vid det här laget har skurit in i köttet i handlederna. Tokai frågar dem vad som hände och ser inte ut att tro dem när de berättar sin version.

"Vi har vittnen på er inblandning i massakern. Vi har påträffat illegala skjutvapen i er ägo. Ni kan inte hänvisa till någon arbetsgivare. Ni inser nog att ni får svårt att ta er ur det här. Vad vet ni om liktransporten?"

Rollpersonerna ser antagligen frågande ut. De vet inte att Daikan har lagt beslag på liken på väg till rättsläkarstationen. Tokai förklarar inte heller sin fråga närmare, utan nöjer sig med att rollpersonerna inte tycks veta något. "Rättegången är om två veckor. Till dess släpps

ni mot borgen. Njut av friheten medan ni kan. Det blir nog Rehab för er sen", ler Tokai. "För dem till herrn i besöksrummet", tillägger han på japanska till vakterna.

Rollpersonerna förs till ett besöksrum möblerat med tio stolar och ett träbord. Där sitter en liten man i fyrtioårsåldern med bakåtkammat svart hår. Han är klädd i en exklusiv grå kostym. Vid dörren står två vakter, förmodligen mannens livvakter. Han bjuder rollpersonerna att slå sig ned vid bordet.

"Mitt namn är Jean Pireaux. Jag har betalat er borgen. Ni löper, som ni förstått, en stor risk att dömas för mord eller i bästa fall dråp." Mannen talar en nasal överklassdialekt och bryter lätt på franska.

"Jag kan hjälpa er, om ni är beredda att hjälpa mig. Jag representerar ägarna till Anton Lebnitz, mannen som mördades på ert hotell. Mina uppdragsgivare vill veta vem som lät kidnappa och sedan mörda Lebnitz. Både mördarna och Lebnitz har försvunnit, ser ni. Någon stal kropparna på vägen mellan hotellet och rättsmedicinen. Mina uppdragsgivare vill ha mördarna identifierade och sedan ha tillbaka Lebnitz kropp. Den har ett visst värde för dem. Ni är misstänkta för mordet. Det ligger i ert eget intresse att ta reda på vem som egentligen utförde dådet. Vad säger ni?"

Rollpersonerna accepterar antagligen. Det verkar betydligt bättre än att vänta i häktet och sedan skickas till Rehab.

"Gott. Jag kan betala ut en smärre penningsumma för att hjälpa er med undersökningen. 1 000 NeoYen var, till att börja med. Identifierar ni mördarna får ni ytterligare 2 000 var. Kan ni överlämna Lebnitz kropp i någorlunda oskadat skick, får ni ytterligare 5 000 var. Är det ett för er godtagbart erbjudande, mina herrar?"

Trots sin artiga framtoning är inte erbjudandet förhandlingsbart. Det är *take it or leave it. Take it*, i rollpersonernas fall. Pireaux överlämnar 1 000 NeoYen i kontanter till varje rollperson och en lapp med ett nummer.

"Ring det här telefonnumret, om ni har något att rapportera. Där får ni instruktioner om var ni kan lämna in kroppen, om ni skulle få tag på den. Ni har... var det två veckor?... på er. Jag kan naturligtvis inte påverka er rättegång på något sätt. Men hittar ni mördarna tjänar både ni och jag på det. Lycka till, mina herrar."

Pireaux och livvakterna lämnar rummet. Rollpersonerna förs till utcheckningen, där de blir av med handklovarna och får tillbaka sina ägodelar. Alla vapen tas naturligtvis i beslag och säljs av polisen på svarta marknaden senare samma dag. Om rollpersonerna skyndar sig dit kanske de till och med hinner köpa tillbaka dem. De uppmanas att bo kvar på hotellet, inte lämna Shanghai och att rapportera hos polisen varje dag fram till rättegången. Polisen påminner dem om att de knappast har någon möjlighet att ta sig ut med flyg eller båt från staden utan att bli upptäckta.

Klockan är elva på förmiddagen den 19:e juli när de vandrar ut genom bakdörren från häktet. Staden sjuder av liv.

Pireaux är anställd på GenTech och försöker ta reda på vem som har stulit Lebnitz och var kroppen finns. Han tycker rollpersonerna är ett praktiskt sätt att locka fram tjuvarna. Om de lyckas hitta de skyldiga och få fram kroppen, desto bättre. Han har naturligtvis inga planer på att låta rollpersonerna leva om de avslöjar tjuvarna och hittar kroppen. Då vet de alldeles för mycket och måste dö.

Han avslöjar under inga omständigheter vem han arbetar för, vem Lebnitz egentligen är eller varför han kan ha blivit mördad.

Eftersökningar i undre världen kommer inte att ge några spår efter Pireaux. Han heter naturligtvis inte Pireaux i verkligheten och han har främst arbetat i Förbjudna staden och i Dai-Tokyo tidigare. Rollpersonerna kan inte spåra honom. Gör de en datorsökning på namnet Pireaux får de upp 765 namn, varav 12 heter Jean i förnamn. Ingen av dem är mannen de pratade med i häktet.

DEEP ONES

Daikan inc. kommer snart underfund med att rollpersonerna såg deras agenter dö tillsammans med Lebnitz. De vill inte ha sådan information känd. Så snart polisen släpper våra hjältar skickar bolaget ut nya mördare, den här gången för att döda rollpersonerna och sänka dem i Huang-Po.

Bolaget anlitar några av sina fasta mördare, ett gatugäng som kallas Deep Ones och håller till i tunnelbanan och i kvarteren kring Hotel Imperator.

Spelledaren anpassar mördarnas antal efter rollpersonernas beväpning, antal och stridsvana. Mellan fyra och tio borde vara lagom. De förföljer rollpersonerna på väg tillbaka från hotellet. Deep Ones är ganska fega, och inser snart att de inte har stor chans att slå ned rollpersonerna i det öppna. De tänker istället ut en plan att lura rollpersonerna i fördärvet (se nedan).

Kom ihåg att polisen troligen har avväpnat hjältarna. Vill de skaffa nya vapen måste de bege sig till någon av svartabörsmarknaderna. De största ligger vid Smärtornas bro, alldeles på gränsen till bordellkvarteren. Deep Ones värden finns sist i äventyret.

DEEP ONES BAKHÅLL

Gänget inser snart att deras möjligheter att mörda rollpersonerna i någon mörk gränd är dåliga. De bestämmer sig för att locka ned sina offer på en plats där de har svårt att försvara sig — i de mörka kloakerna där Deep Ones känner sig hemma och har vänner bland mutanter och loonies.

Någon gång efter det att rollpersonerna har fått se filmen med Lebnitz (avsnitt 7), men före det att herr Chan lämnar dem knytet med Lebnitz kläder (avsnitt 8), får rollpersonerna ett videofonsamtal på hotellet. Videofonens bild är avstängd och svart.

"Ni vill veta vem som sänkte er polare, va? Snyggingen hos herr Chan, hai," säger en hes röst i andra änden. "Jag vet vem som nita han — korps. Ligger stiff i deras frys, hajaru? Nåt särskilt med han polarn, va? Ni pröjsar för info, right?"

Den hesa rösten uppger inga namn. "Dom har search efter er, dai beiyang. Katana på spåret. Jag kan ta er till stiffen och korpsen som tog han. 500 Neo. Va säjeru?"

Om rollpersonerna godtar erbjudandet fortsätter rösten:

"Ta dörren till vänster vid Chao Phats Fried Rice, den röda med varningstriangeln. Fortsätt ner till vattnet. Jag möter er där. Ciao." Mannen lägger på.

Rollpersonerna misstänker säkert att samtalet är en fälla, men känner jag dem rätt kommer de ändå att bege sig till mötesplatsen, om än försiktiga och beväpnade till tänderna. Det är ju deras enda ledtråd i detta läge. Om de inte går till mötet så låt inte dem få reda på något i sina efterforskningar ett par dagar framåt, och låt sedan rösten ringa upp igen.

Chao Phats Fried Rice är ett hål i väggen i östra delen av Shun Shang Tung-blocket. Rollpersonerna är på botten, med gyttjig jord under fötterna och låga, sönderrostade stålbjälkar i trehundra våningar över huvudet. Till vänster om gatuserveringen finns mycket riktigt en liten, rostig dörr. Den hålls stängd med ett trasigt hänglås.

En ranglig ståltrappa leder i spiral ned i mörkret. Här finns ingen fungerande belysning. Nedgången leder ned i resterna av den övergivna tunnelbanan, men det vet knappast rollpersonerna. En unken, syrlig doft driver upp ur underjorden.



Trappan slutar vid en gammal tunnelbaneplattform. Tunneln är till hälften vattenfylld, och en ranglig båt ligger för ankar vid "kajen" som bildats av den gamla plattformen. En påle med oljeindränkt tyg i toppen lyser upp båten och en ytterligt muterad ung man, som ler mot rollpersonerna.


Köhler

"Kom, jag för er till tetsu", säger mannen och ler ett tandlöst leende. Han har abnormt korta ben och långa armar som en gorilla. Ögonen är stora och stirrande, som fiskögon. En rostig, tandad kniv sitter i ett läderbälte om hans mage. I övrigt är han naken.

Mannen är en av Deep Ones degenererade släktingar, något rollpersonerna inte kan veta.

Vägrar rollpersonerna att sätta sig i båten, dyker mutanten ned i vattnet och försvinner. Ut ur mörkret kommer 10 andra mutanter (använd värden för Deep Ones) och angriper rollpersonerna.

Om de sätter sig i båten skjuter han ut från "kajen" och börjar staka in i tunneln. Vattnet är svart och tjockt som olja. Det stinker av avföring och förruttnelse. Rollpersoner utan andningsskydd får fruktansvärda kväljningar och spyr om de inte lyckas med ett MST-slag mot 10 på motståndstabellen. Den oljeindränkta kluten lyser upp mannens deformerade ansikte, i övrigt är mörkret kompakt omkring dem. Det tisslar och tasslar och plaskar överallt. Då och då drämmer mutanten till någonting som försöker komma upp ur vattnet.

Efter en till synes oändlig färd genom mörkret slocknar plötsligt tygkluten som lyste upp en smula. Rollpersonerna hör ett plask och båten gungar till. Det var mutanten som dök ned i vattnet. Nu angriper Deep Ones från alla håll i mörkret. De kan se i mörkret och simmar som fiskar i det dyiga vattnet.

Spelledaren anpassar mördarnas antal efter rollpersonernas beväpning, antal och stridsvana. Mellan sex och tolv borde vara lagom.

De är beväpnade med spikklubbor och rostiga knivar. Rollpersonerna måste lyckas med en Rörlig manöver eller ett SMI-slag mot 10 på motståndstabellen för att hålla sig stående i den gungande båten. Angriparna försöker tippa ned dem i vattnet.

Rollpersoner som ramlar i vattnet måste lyckas med ett MST-slag mot 10 på motståndstabellen för att inte bli helt paralyserade av det vidriga vattnet. Det är visserligen bara midjedjupt, men outhärdligt äckligt.

Om rollpersonerna lyckas slå ut motståndarna kan de räta upp båten igen. Tygkluten har ramlat i vattnet och är oanvändbar som belysning. Har de inga ficklampor eller motsvarande, får de försöka ta sig tillbaka i mörkret.

Lyckas de ta en Deep One levande för utfrågning, säger han bara att han inte vet vem som har hyrt dem. Det vet bara tetsu — chefen. Får han en kniv mot halsen leder han dem till Deep Ones högkvarter — den gamla T-centralen.

Rollpersonerna befinner sig i en två kilometer lång tunnelbanegång mellan Shun Shang Tung Station och Centralstationen. Här och var öppnar sig mindre gångar, som en gång användes för service av tunnelbanan, i gångens sidor. De leder till det spår som löper parallellt med det rollpersonerna befinner sig på. Med jämna mellanrum finns också små betongrum insprängda mellan de två spåren.

Rollpersonerna befinner sig ungefär mitt emellan de två stationerna när de blir överfallna. Tyvärr tappar de riktningskänslan i striden (om de inte har någon form av kompass) och börjar gå åt fel håll när de har besegrat sina motståndare. Vare sig de har tagit någon fånge eller inte, vandrar de alltså mot den gamla Centralstationen.

T-CENTRALEN

1. Utgång mot Shan Shung Tung-blocket. Här kommer rollpersonerna. Två vakter sitter och spelar tärning vid öppningen. Åtta skallar, mer eller mindre renskrapade, hänger på en påle vid öppningen.
2. Perrong med sprucken marmor på golvet. Lustiga svampar och mögelutväxter täcker golv och väggar.
3. Gammalt maskinrum. Här förvarar gänget en del byte från sina plundringståg — maskindelar, metallstycken och trasiga apparater av olika slag.
4. Nedlagd kiosk. Några söndermultnade tidningar och en tom glassbox finns kvar.
5. Städskrubb. Tom så när som på råttor.
6. Trasig hiss.
7. Raserade rulltrappor. Uppgången är blockerad.
8. Tunnelbanevagn. Inredd med filtar och loppiga djurfällar. Över mittendörren hänger ytterligare tre skallar. Vagnen är målad i rött och gult med tecken rollpersonerna inte begriper sig på. Här inne håller Bei Young hov med tio av sina män. Fyra kvinnor finns också här, men de slåss inte. Alla är tämligen berusade.

Det tar närmare en halvtimme att komma dit genom det dyiga vattnet. Själva Centralen har rasat ihop för länge sedan. Kvar finns rester av t-baneperrongerna under jord. I ett sönderrostat tåg vid en sådan perrong håller Deep Ones till. Uppgången är rasad sedan länge och ända ingången är via tunnlarna. Här känner sig gänget säkra mot poliser och annat löst folk.

Inhysta i fyra gamla t-banevagnar finns tet-

su Bei Young och ytterligare 10 Deep Ones. På pålar vid tunnelöppningarna in till Centralen hänger skallar från de av gängets motståndare som har haft oturen att stryka med. Två man håller vakt vid tunneln. Resten sitter i vagnarna och tar de lugnt och dricker öl.

Om Deep Ones får syn på rollpersonerna, försöker de ta dem levande för att tortera dem och fråga ut dem. Sedan sparar de huvudena och sänker kropparna i en av de lägre tunnlarna, där loonies och bläckfiskar håller till.

Om vakterna vid tunnelöppningen slår larm, tar det 45 sekunder för de andra tio att plocka upp sina vapen och ta sig till platsen. Alla är ganska berusade. Dra ifrån 25 från alla deras färdigheter.

Deep Ones ledare Bei Young vet att det är herr Bokuto på Eastern Chemical Industries som har har hyrt mördarna för att avliva rollpersonerna. Om rollpersonerna hotar honom till livet, talar han mer än gärna om det.

Enda vägen tillbaka upp till ytan är samma väg som rollpersonerna kom. I tunnlarna kan de angripas av andra motbjudande invånare som håller till under staden. Spelledarens grymhet och rollpersonernas allmäntillstånd får avgöra hur svåra attackerna blir.

Länst bak i äventyret finns beskrivningar på jättebläckfisk och kannibalistiska loonies som håller till i gångarna.

LEBNITZ MÖRDARE

Daikan inc. hyrde sina mördare hos en av de brottsklaner som opererar i Avgrunden —









Shi Shiuen från Gu Cheng-blocket. Ett lyckat Fixare-slag kan tala om för rollpersonerna att några av Shi Shuens pojkar har strukit med under den gångna natten. Shi Shuen vet inte att rollpersonerna är inblandade i mördarnas död; men sprider de bålda hjältarna ut vad de har gjort är det inte omöjligt att mördarnas bröder och kusiner kommer för att söka hämnd (använd i så fall värdena för Lebnitz mördare längst bak i äventyret).

Rollpersonerna kan inte få reda på vem som har hyrt mördarna. Det är bara Shi Shuens ledare – herr Shi själv – som vet det. Och han lär knappast tala om det för rollpersonerna.

Klanen håller till i ett gammalt kulturblock (Gu Cheng var en numera bortglömd poet) i Kaochiang Miao. Om rollpersonerna beger sig dit bör de ha någon bra historia som talar om varför de är där. Herr Shi tar inte emot dem. De kan få prata med någon av hans söner eller döttrar, som inte avslöjar någonting. Möjligen kan en rollperson med mentala mutationer locka ur familjen Shi någon information. De får i så fall veta att en herr Gohan från Daikan inc. har hyrt mördarna. Det är upp till spelledaren.

EN LITEN LEKTION I FILMHISTORIA

När rollpersonerna kommer tillbaka till Hotel Imperator, sitter herr Chan i sällskapsrummet och ser på en film på den slitna holovideon. Rollpersonerna rycker omedelbart till när de får syn på holoskärmen. Hela bilden uppfylls av herr Lebnitz i kung-fu dräkt, som först sparkar ned sju kortväxta kineser och sedan reser sig i profil mot solnedgången.

Herr Chan ger inga tecken på att känna igen mannen. Om rollpersonerna frågar, rynkar han pannan och säger att det inte är bra att lägga näsan i blöt. Frågar de vad han gjorde under natten, säger han att han besökte sin syster och inte kom hem förrän på morgonen.

Vägrar rollfigurerna att bege sig tillbaka till hotellet, får de syn på filmen på någon sjaskig bar där de tar en syntiwhiskey. De har dessutom sina ägodelar kvar på hotellet, så det är smart att bege sig dit.

Filmen bleknar bort och rollpersonerna ser eftertexterna:

Starring Anton Lebnitz and Koyoishi Kami
Copyright © Shanghai 2065 Dai-San Movie Industries

Filmen är alltså nästan 25 år gammal. Låt rollpersonerna klura ut det själva. Det borde göra dem en smula förvånade. Lebnitz såg inte en dag äldre ut på filmen än när de mötte honom. Så effektiva rejuv-behandlingar existerar inte vad rollpersonerna vet. Särskilt inte för skådespelare i kung-fu filmer.

De har fått syn på en film med den sedan länge döda Anton Lebnitz, vars gener har legat till grund för GenTechs experimentverksamhet. Men det kan de inte gärna veta om de inte tänker väldigt duktigt. Förhoppningsvis blir rollpersonerna nyfikna och undersöker saken närmare. Struntar de i det, får den tappra spelledaren gå direkt till övriga ledtrådar.

DAI-SAN

MOVIE INDUSTRIES

Dai-San Movie industries är ett av Shanghais äldsta filmbolag. De har legat strax söder om staden, vid flygplatsen, i snart 40 år. Rollpersonerna hittar lätt adressen i adress- och telefonregistret som finns i hotellets dator:

568 Lung Hua Kiang Tin
Tel. (38) 0 57 – 63 95 337

Om de ringer och frågar svarar en dam med kraftig japansk brytning att de kan komma och tala med direktören, så svarar han på alla eventuella frågor. Rollpersonerna kan ta en taxisvävare dit eller åka med den rangliga och livsfarliga tunnelbanan.

Filmbolaget har en nedsliten kontorsbyggnad och studios i två stora hangarer av korrugerad, sönderrostad plåt. Rollpersonerna kommer in i en stor, tom studio. Mitt i tomheten står två kinesiskor i badrockar och grälar med en kameraman, medan en ung man i boxershorts övar sparkar mot en sandsäck. Kinesiskorna visar rollpersonerna till en liten dörr märkt "Kontor". De kommer in i en reception med en äldre japanska bakom ett skrivbord. Hon ber dem sitta ned och går för att

hämta direktören, mr Fowls.

En fet, svettig man i fyrtioårsåldern kommer ut och hälsar på rollpersonerna med fuktiga händer. Han presenterar sig som Fowls, talar med amerikansk brytning och ber dem stiga in på hans kontor. De kommer in i ett ruffigt rum med ett slitet skrivbord och bloddrypande filmbilder på väggarna. Fowls frågar om de vill ha en drink och ber dem slå sig ned.

När de frågar om Anton Lebnitz säger Fowls att det var före hans tid på företaget, men han har ett register över alla tidigare anställda. Han får upp följande data på Lebnitz:

Lebnitz Anton
Nr 43 09 03 – 12 44 19 D
Produktioner:
The Black Dragon
Burning Hands
Brother of the Dragon
Dragon's Den
Fire Ball
Hands of Steel
Wall of Fire
Anskaffningsdatum: 2061 11 23
Avskriven: 2066 09 07 p.g.a. externa fordringar
Kontraktsöverföring: Guilin Biochemical Foundation
Kontakt: Takaishi Margret
Sista utbetalning: 66 09 31

Numret överst är, förklarar Fowls, födelsedatum och medborgarnummer. Lebnitz var en medborgare klass D, den näst lägsta. Mutanter och androider är klass E. Sedan följer de tvivelaktiga filmer han medverkade i under fem år. Därefter hans inskrivningsdatum på Dai-San movies: år 2061. Han avskrevs ur tjänsterullorna fem år senare på grund av ekonomiska problem. Hans kontrakt överfördes till en forskningsstiftelse – Guilin Biochemical Foundation. Kontakten där var Margret Takaishi.

Rollpersoner som lyckas med ett Fixare-slag, påminner sig att en av ledarna för GenTech i Shanghai heter Takaishi. Om rollpersonerna frågar, kan Fowls studera sina adressregister och få fram en gammal adress med modemnummer till Guilin Biochemical Foundation:

Tang Bei Guang Block 1234 ingång B
Modem tel nr (32) 0 37 – 65 93 007

Men den är 25 år gammal, och Fowl garanterar inte att den är giltig. Det är allt han kan göra.

Han bjuder dem på ytterligare en drink innan de går, och frågar dem om de inte vill börja i filmbranschen. Han har flera projekt som inte kräver några som helst tidigare erfarenheter. Förhoppningsvis avböjer de erbjudandet. Annars hamnar de tillsammans med de två kinesiskorna i filmstudion, vilt grälande med kameramannen. Ersättningen är dock relativt god – 1 000 NeoYen för två veckors inspelning.

Att bryta sig in på filmbolaget efter stängningstid är svårt. Hangaren är låst med avancerade elektronlås och vaktad med värmekameror kopplade till ett larm på närmaste MetroPol-station.

Det krävs lyckade slag på Smyga (man placerar inte värmekameror så att vem som helst kan smyga fram och stänga av dem), Elektronik och Fingerfärdighet för att ta sig förbi.

Inne på kontoret kan rollpersonerna få fram informationen om Lebnitz om de lyckas med Datorkunskap.

GUILIN BIOCHEMICAL FOUNDATION

GBF för en tynande tillvaro i ett gammalt hus i centrala Shanghai. Den gamla adressen och modemnumret är fortfarande giltigt. Frågade inte rollpersonerna Fowls, kan de slå upp numret i nummerregistret. Försöker de använda modemnumret, möts de bara av en blinkande gul skärm. GBF har inte betalat sina datorräkningar och blivit avstängda från nätet. Rollpersonerna måste besöka stiftelsen personligen. Den ligger inklämd i vad som en gång var ett ståtligt forskningskomplex och nu har förfallit till bostäder för mutanter och lokaler för illegala småföretagare.

De kommer in i en stor entréhall, som förmodligen en gång varit imponerande. Nu är den stadd i kraftig upplösning, med flagnande puts och sprucket marmorgolv. Några uteliggare har parkerat sig precis innanför porten med sina filtar och kartonger. Ingen ansvarig människa syns till. Vestibulen är insvept i dunkel och ögonen störs av blinkande lysrör en bit bort.

När rollpersonerna har strövat omkring ett

tag dyker en skrynklig liten gubbe upp. Han bugar artigt, presenterar sig som Tai Chan Edmonds och frågar dem vad de vill.

Om de förklarar att de vill veta något om Anton Lebnitz och Margret Takaishi, bjuder han dem att följa med in på sitt tjänsterum. Det är ett litet rum täckt av papper, böcker, holouttag och datadisketter. Rollpersonerna slår sig ned i röran och Tai Chan serverar kaffe och små söta kakor.

Han vet ingenting om Anton Lebnitz, han var när allt kommer omkring bara en experimentperson som vistades i labbet en kort tid. Men Margret Takaishi känner han till. Hon var ledare för ett projekt inom stiftelsen för 25 år sedan. Det var något med hormonforskning, han minns inte så noga. Hur som helst lyckades de väldigt bra med det där projektet, och miss Takaishi fick jobb på ett av de större kemiska företagen, GenTech, som expanderade i Shanghairegionen då. Sedan dess har hon avancerat och är chef för GenTechs verksamhet i Shanghai. Herr Tai Chan vet också att Takaishi tog med sig genbanken från projektet (inklusive Lebnitz) när hon flyttade över till GenTech.

Det är allt herr Tai Chan kan stå till tjänst med. Han återgår till att studera sina skrynkliga papper. GenTech har sitt kontor inne i Förbjudna staden. Takaishi och alla andra människor av betydelse för bolaget befinner sig där. Bolaget har också lokaldivisioner, produktionsenheter och dotterbolag utspridda över resten av staden. Rollpersoner utan särskilda kunskaper inom den biokemiska branschen har ingen aning om vilka företag som tillhör vilka bolag och vem som egentligen äger vad.

Att bryta sig in på GBF (vadå bryta? dörren står alltid öppen!) ger ingen som helst utdelning. Tai Chan är hemma och sover på nätter-



na och kan inte svara på frågor. Möjligen kan rollpersonerna hamna i bråk med loonies som brukar hålla till i lokalerna på nätterna.

Informationen om vem Lebnitz ursprungligen var är ett sidospår som inte hjälper rollpersonerna att hitta mördarna eller kroppen. Den kan bara hjälpa dem att förstå vilket bolag Pireaux, och indirekt de själva, arbetar för. De borde också börja förstå att Lebnitz är en klon, troligen någon typ av experiment.



OCH TAKAISHI MARGRET

Rollfigurerna kan ta fram en del öppen information om GenTech och Takaishi med en vanlig terminal kopplad till nätet och ett lyckat slag på Datorkunskap, eller om någon av dem har kunskaper om företag i den biokemiska branschen. De data som dyker upp på skärmen, eller i rollpersonens minne, ger följande information:

GENTECH

Grundades år 2043 av John McKenzie, en framstående brittisk forskare, med pengar från den japanska finansfamiljen Surimoto.

Familjen Surimoto har fortfarande aktiemajoriteten i företaget och Surimoto Hari, familjens äldste, sitter som ordförande i styrelsen.

Huvudkontoret ligger i Dai-Tokyo. Företaget har 3 miljoner anställda i 12 städer. Största verksamhetsgrenen är den medicinska. GenTech har bland annat nått stor spridning med sitt aidsvaccin och sina syntetiska antibiotika. Anställda på företaget har 4 gånger fått Nobelpriset i medicin och en gång i kemi.

Det största regionkontoret ligger i Shanghai. Det är specialiserat på utveckling av biologiska stridsmedel och har c:a 450 000 anställda. VD för Shanghaidivisionen är sedan 14 år tillbaka Takaishi Margret.

Shanghaidivisionen är kopplad till 120 dotterföretag och bulvanföretag i Shanghai. Ytterligare några hundra underleverantörer finns i staden. Den juridiskt tveksamma verksamheten gör att bolagsbildningen i Shanghai är betydligt mer komplicerad än i övriga städer. GenTech Shanghai har också betydligt mer centraliserad struktur än företaget i övrigt. En handfull människor sitter i styrelsen och leder samtidigt forskningsverksamheten.

Bland de mer anmärkningsvärda produkterna från GenTech Shanghai kan nämnas ett virus som användes för att slå ut hela mutantbefolkningen i Singapore under upploppen 2084, och en preprogrammerad form av smittkoppor som prövades i liten skala under oroligheterna i Indonesien ett år senare.

TAKAISHI MARGRET

Född i Dai-Tokyo 2032. Fadern var japan och modern indiska. Hon tog läkarexamen i Dai-Tokyo 2053, och inledde forskningsverksamhet vid Tokyos universitet samma år, men avstängdes två år senare på grund av etiskt tveksamma experiment.

Hon emigrerade till Shanghai 2057, där hon genom gamla kontakter i Dai-Tokyo fick en tjänst vid Guilin Biochemical Foundation, som projektledare för en hormonstudie. Studien ledde till de rön, som senare låg till grund för Stridsdrog A13, en drog som användes under kravallerna i Söul 2063. Den förbjöds senare på grund av extrema biverkningar.

Takaishi lämnade GBF år 2067 och fick en tjänst på GenTech Shanghai. Företaget hade redan då en utpräglad profil mot produktion av biologiska stridsmedel, och Takaishi var en erkänd expert på området.

Hon valdes in i GenTech Shanghais ledning år 2072 och fick tjänsten som vd år 2075, efter den tidigare direktörens plötsliga frånfälle. Hon har sedan dess lett företaget med stor framgång.

LEDTRÅDAR PÅ HOTELLET

Lebnitz hotellrum har undersökts flyktigt av poliserna, men de har inte varit särskilt grundliga. De missade knytet med gröna sjukhuskläder som Lebnitz knölade ihop och stoppade ned i en hink i städskåpet när han kom till hotellet. Han stal nya kläder på ett tvättstreck utanför sitt fönster.

När rollpersonerna kommer tillbaka till hotellet, kommer herr Chan fram till dem med ett grönt knyte och frågar om det möjligen tillhör dem. Han berättar att han hittade det i städskrubben. Om det är något polisen eller gängen är intresserade av, vill han definitivt inte ha det kvar på hotellet. Han prackar på rollpersonerna knytet och försvinner snabbt nedför trappan.

Kläderna består av en jacka knuten på ryggen och enkla byxor i grön syntibomull. De är omärkta, men på insidan av byxorna finns en tvättlapp — "Sanyanasins Chemical Laundry, Tang Chiao, Shanghai".

Inknölat bland kläderna finns också ett plastarmband av den typ som sjukhuspatienter får för att kunna identifieras. Lebnitz fick armbandet när han undersöktes på Daikans laboratorium. Han har skurit sönder det med en kniv och slitit det av sig.

På armbandet står en kombination av bokstäver och siffror: AF C 3579 125 C. På insidan står tryckt "Made in Shanghai by Fei Pon Plastic industries". Fei Pon står i telefonkatalogen. Företaget har ett nummer och en adress i Hung-Kou i norra delen av staden.

Rollpersonerna kan inte veta säkert att knytet tillhört Lebnitz, men eftersom han var den enda gästen på hotellet förutom de själva borde de ana sanningen och undersöka saken närmare.

FEI PON PLASTIC INDUSRIES

Plastfabriken är ett vidrigt ställe som ligger precis vid Huang-Po, i produktionsblock 389C. Största delen av fabriken är inbyggd i det väldiga betongblock som är 389C, men utrym-



met har inte riktigt räckt till, så man har byggt ut med korrugerad plåt och syntiplastelement på pålar över floden. Grönlila rök sipprar ut ur väldiga ventiler. Avloppsvattnet töms genom betongtrummor i floden. Det stinker fränt och rollpersonerna blir lite omtumlade av alla lösningsmedel i luften.

De kan klättra upp på en lastkaj och titta in genom en öppen dörr. Luften är ogenomtränglig och omöjlig att andas. Gamla värmepressar och skärmaskiner skymtar i diset och bullret från osmorda maskindelar är öronbedövande.

En liten kines med ansiktet täckt av ett munskydd och svetsglasögon i pannan kommer fram till dem och frågar något på kinesiska. Om de inte förstår gör han tecken åt dem att följa med. De tar ett djupt andetag och stiger in i dimman. Kinesen leder dem förbi öppna kar med kokande plastmassa, väldiga gjutmaskiner och högar med sönderrostade reservdelar.

Om de tog ett djupt andetag klarar de sig igenom fabriken, ända fram till kontoret. Alla som inte tog ett djupt andetag måste med sin FYS övervinna giftets styrka på 8 på motståndstabellen för att inte svimma. De vaknar igen när de kommer ut i friska luften.

Kontoret är ett litet rum på andra våningen, med glasfönster som vetter ned mot produktionsytan. En ranglig ståltrappa leder upp dit. Ventilationen gör att luften på kontoret är andningsbar. Där hälsas rollpersonerna av Fei Pon Mien, en liten fyrkantig dam i 60-årsåldern. Fei Pon talar hyfsad engelska och god japanska. Hon ber dem slå sig ned och undrar vad de vill.

Om de visar henne armbandet, studerar hon det och förklarar att fabriken levererar sådana armband till ett tiotal sjukhus och laboratorier. Hon försöker få rollpersonerna att berätta var de har hittat armbandet och vad de är ute efter.

"Vi har serienummer på dem. Titta här", säger hon och pekar på några otydliga siffror efter fabrikens namn på insidan av armbandet. "Vi kan ta reda på vem som köpte den här sändningen. Men det kostar förstås. Administrativa kostnader."

Hon vill ha runt 500 NeoYen för att tala om varifrån armbandet kommer, någon hundring mindre om rollpersonerna lyckas bra med Övertyga. När hon har fått sina pengar kastar hon en snabb blick på datorn och säger att den sändningen levererades till Eastern Chemical Industries i Cha-Pei, prod.block. 4456D.

Om rollpersonerna beger sig till plastfabriken efter stängningsdags, kan de själva plocka fram informationen ur datorn. Fabriken står obevakad på nätterna. Dörren är låst med ett vanligt mekaniskt lås som kan öppnas med Fingerfärdighet. Om rollpersonerna studerar armbandet noga ser de tre siffror som är stansade på baksidan: 583. Den koden kan någon med Datorkunskap använda för att få fram företagets namn i datorn.

Om rollpersonerna misslyckas med att få fram rätt företag i datorn, kan spelledaren med fördel skicka iväg dem någon annanstans där de kan råka illa ut.

SANYANASING CHEMICAL LAUNDRY

Händelseförloppet från plastfabriken upprepar sig om rollpersonerna istället beger sig till tvätteriet. Det är en ångande, kemikaliefylld och het anrättning. De förs av en liten indier till chefen, en fru Araya Sanyanasin, som för en rundlig summa pengar erbjuder sig att tala om varifrån sjukhusplaggen kommer. De hänvisas också då till Eastern Chemical Industries.

Rollpersonerna kan också bryta sig in på tvätteriet. Det är lika lätt som att komma in på plastfabriken och datorn innehåller samma information. Det finns en kod på tvättkvittot som hänvisar till ECI.

EASTERN CHEMICAL INDUSTRIES EASTERN

ECI är ett dotterföretag till Daikan inc., specialiserat på provtagning och kemisk analys. Det var hit Lebnitz fördes när han hade stulits från GenTech. ECI:s tekniker hann nätt och jämnt börja provtagningarna på honom innan han orsakade stor blodspillan (tre labbtekniker dog) och rymde. Nu befinner sig Lebnitz kropp på säkrare ort, i Daikans säkerhetslabb inne i Förbjudna staden. På ECI städar man fortfarande upp efter hans flykt.

När rollpersonerna köper information på plastfabriken eller i tvätteriet, gillrar de ovetande en fälla för sig själva. Fei Pon eller

Sanyanasin ringer till ECI omedelbart när rollpersonerna har försvunnit, och berättar att de har ställt frågor om företaget. De två kvinnorna är medvetna om att de själva ligger illa till om rollpersonerna kan spåras tillbaka till dem. Bättre att förekomma än att förekommas.

ECI är alltså beredda på rollpersonernas ankomst. Säkerhetssystemet står på larmberedskap och tre säkerhetsrobotar vaktar laboratoriet. Företagsledningen tänker försöka gripa rollpersonerna levande i en fälla. Om rollpersonerna bröt sig in på fabriken eller tvätteriet, är inte ledningen varnad och de går inte in i någon fälla.

ECI är en stor anläggning. Företaget fyller upp de fyra översta våningsplanen i produktionsblock 4456D. Om rollpersonerna bara åker dit och talar med receptionisten i blocket, släpps de upp i hissen. En sekreterare för in dem i ett väntrum och säger åt dem att vänta där på direktören, herr Bokuto. Sedan fylls rummet med gas och våra hjältar somnar sött, för att vakna i en cell på Daikan inc. (se nedan).

Om ECI inte är förvarnade, släpps de in och får träffa en avdelningschef, herr Sin Miao. Han blir misstänksam om de visar upp plastarmbandet, eller nämner Lebnitz. Då ber han dem vänta medan han hämtar sin chef. Han går ut ur rummet, som fylls med gas och de vaknar som ovan.

Om de inte visar armbandet eller nämner Lebnitz blir de visserligen inte sövda, men de får inte reda på något heller.

Om de försöker bryta sig in på natten och ECI är förvarnade, blir de också sövda. Dörrarna låses i det första rummet de kommer in i, och de somnar.

Den enda variant som tillåter rollpersonerna att hålla sig vakna, är att de först har brutit sig in på fabriken eller tvätteriet och sedan också bryter sig in på ECI. Men inte ens det är speciellt lätt. En kemisk industri av ECI:s typ har kraftig bevakning.

Hela Block 4456 är låst och bevakat av säkerhetsrobotar på nätterna. Det finns 20 ingångar, bevakade av sex säkerhetsrobotar och av värmekameror kopplade till larm. Bästa möjligheten är att ta sig in via taket. Där finns bara en säkerhetsrobot, som med lite tur kan slås ut innan den hinner meddela sig med de andra. Den som känner sig manad att först gå i närkamp med 120 loonies kan försöka ta sig in genom kloaksystemet, men det är inte att rekommendera.

Via taket kan man ta sig direkt ned till ECI, som upptar de fyra övre våningarna. Att från marken ta sig upp genom hela byggnaden, förbi alla säkerhetssystem, är hart när omöjligt. Låt rollpersonerna lyckas om de har en bra plan och lyckas 30 gånger i rad med Smyga, Elektronik och Fingerfärdighet.

Alla lås är av elektronisk typ E13 och kan forceras med rätt slags kort. För att lyckas med det måste rollpersonerna ha varit uppe på företaget och rekognoscerat. Annars har de ingen chans att skaffa rätt slags kodkort.

Korridorerna bevakas av rörelsedetektorer monterade i väggarna. Rollpersonerna klarar sig om de tar sig direkt ned från taket. Går de ut i korridorerna blir de upptäckta. Ventilationssystemet är inte stort nog att rymma en människa.

Chefens rum är det största rummet på översta våningsplanet. Det har en panoramavägg av pansarglas med utsikt över staden, som är ogenomskinlig utifrån, bubbelpool, blommande palmer och orkidéer, och ett leasingakvarium av enastående proportioner. Baren innehåller exklusiva märken av äkta sprit.

Bästa (och enda möjliga) ingången är via den nödutgång som går från chefens rum rakt upp till helikopterplattan på taket. Där står en säkerhetsrobot som beskrivs i slutet av äventyret. Dörren är av 7 cm pansarplåt med en hållfasthet på 60, men med rätt kodkort ger den med sig.

Chefens dator innehåller den information rollpersonerna är intresserade av. Om de knappar in koden som står på plastarmbandet, får de direkt upp all info. Lyckas de inte lista ut att de ska göra det, är det betydligt svårare. Då måste någon slå under sin Datorkunskap minus 25.

Följande info dyker upp:

AF C 3579 125 C
Ursprung GenTech 89 07 05
Förvar G 15 Block 3
89 07 15 Transfer Daikan HQ Sec 435 ST B
Post m. Kontakt B. Lubnov
Typ NOM M Gen+ Var 0.002-1.0
EFS 3.756 B
T3 O pos
ICC +0.45 -2.3
RadVar -0.37
Bioimplant var c-f 438 4.5 mm x12
Var 23.34 Defar Ber Lint
Sin Deral 43X 57Y
VB 15 del -3
Reflexer normala
Psyk Stasis Retar
Forcerad prod?

En rollperson med kunskaper i medicin, inser att mannen som beskrivs var en normal människa, men med icke närmare definierade genetiska förändringar. Han bar på ett bioimplantat av helt icke-mänsklig typ. Rollpersonen inser att hela hans genuppsättning måste ha skräddarsytts för att tolerera ett sådant implantat utan att stöta bort det.

Hans fysiska reflexer var normala, medan psyket var kraftigt påverkat. Rapportförfattaren misstänker att han kan ha konstruerats i ett forcerat tidsschema, med påföljande mentala störningar. Hans vävnad var osedvanligt tålig mot strålning och de tolv vanligaste starkt mutagena ämnen som teknikerna utsatte den för.

Har ingen av rollpersonerna medicinska kunskaper, kan de låta en läkare titta på informationen de får fram. För 50 NeoYen kan han tala om ovanstående för dem.

Rollpersoner utan kunskaper i medicin, inser lika mycket som spelarna själva när de tittar på informationen. Låt spelarna själva lista ut att mannen har förflyttats till Daikans huvudkontor (HQ) Block 4 den 15 juli, och att han då var död.

Har rollpersonerna med sig en elektronisk kassaskåpsknäckare eller starka sprängämnen, kan de ge sig på kassaskåpet som finns dolt bakom Mirotavlan i ena hörnet av kontoret. Kassaskåpet innehåller avtal, försäkringshandlingar och datadisketter med hemlig information om nya mediciner och substanser. Materialet är värt en förmögenhet (c:a 50 000 NeoYen) för rätt person, men det kräver att rollpersonerna lyckas med Fixare –25. Också om de lyckas leder det till att ECI sätter ett pris på 2 500 NeoYen på deras huvuden och sänder ninjor efter dem. Försöker de sälja materialet till fel person ligger de synnerligen pyrt till.

Tar rollpersonerna ett enda oförsiktigt steg ut ur chefens kontor aktiverar de rörelsedeckarna i korridoren utanför. Då går alla byggnadens dörrar i lås och kan inte öppnas alls inifrån. Säkerhetsrobotarna beger sig direkt till platsen för larmet och polisen kommer.

Är de förståndiga ger de sig av samma väg som de kom och lämnar kontoret.

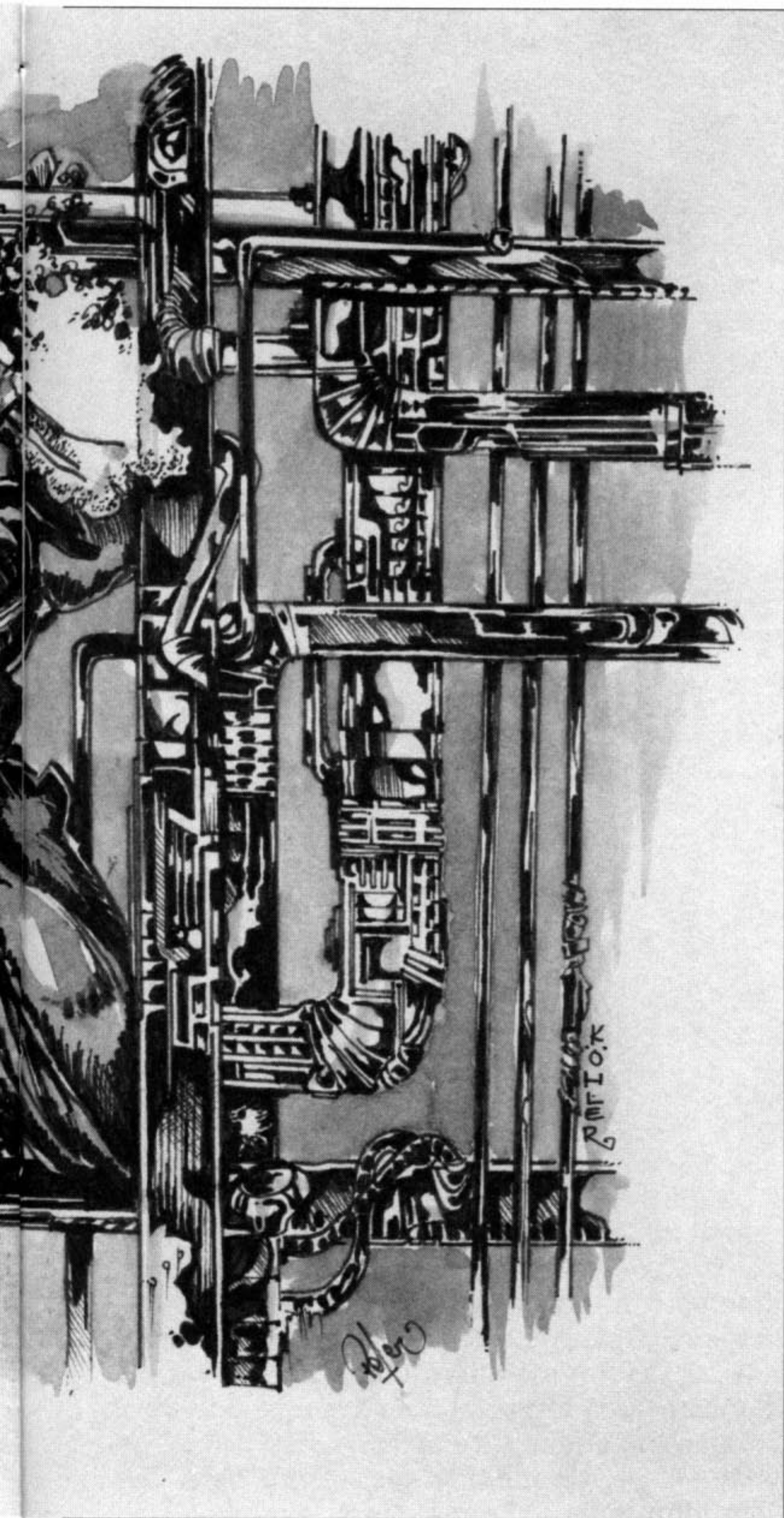
IN I FÖRBJUDNA STADEN

Korkade rollpersoner befinner sig nu sovande i en cell hos Daikan inc. De förståndiga vandrar vakna omkring på Shanghais mörka gator. Vi börjar med att beskriva vad som händer de förståndiga.

De har vid det här laget insett att Daikan inc. har stulit Lebnitz från ett annat företag. De inser förmodligen också att de aldrig kan få Daikan fällda för något mord. De är fortfarande huvudmisstänkta, något som borde göra dem



något betryckta. Om de ringer Pireaux och berättar vilka som stal Lebnitz, betalas 2 000 NeoYen var automatiskt ut till deras konton. Pireaux uppmanar dem också hurtigt att få tag i kroppen, så lovar han att ordna transport för dem ut ur Shanghai. Han varnar dem att om de inte frivilligt överlämnar sig till rättvisan när borgenstiden är slut, elller överlämnar Lebnitz kropp till honom, kommer han att se till så de hamnar hos polisen. Han vill inte riskera sitt rykte genom att gå i borgen för busar som sedan försvinner. För att visa att han inte



bluffar, talar Pireaux om var rollpersonerna för tillfället befinner sig och hur de är klädda när de ringer upp honom. "Ni ser. Jag har er under mikroskopet, så att säga. Försök inte lura mig, mina vänner", säger han och lägger på luren. Telefonnumret är förstås fullständigt hemligt och går inte att spåra.

Avskräck rollpersonerna från att försöka ta sig ut ur staden. Om de försöker hyra plats på någon båt på floden blir de anvisade plats på botten i någon ruttnande pråm. Sedan försvinner pråmägaren och efter ett slag hör de polissirener närma sig. De beger sig antagligen snabbt från platsen. Att hyra en svävare och flyga ut ur staden är teoretiskt möjligt, men de har problem när bränslet tar slut mitt ute i ödemarken. Uppmuntra dem att försöka ge sig på Daikan inc. istället.

Rollpersonerna måste börja med att ta sig in i Förbjudna staden. En rollperson som har rätt utrustning och lyckas med Elektronik kan lätt lägga om koden på ID-korten så att de signalerar medborgarklass A eller B. Fifflare i Avgrunden kan också koda om korten för 100 NeoYen per kort. Ett lyckat Fixare-slag avslöjar var man kan hitta någon som kan göra det. De brukar hålla till i närheten av den svarta elektronik- och cybernetikmarknaden i bottenvåningen på Kuomintangblocket.

En vägg av pansarglas vaktad av laserkanoner omger Förbjudna staden. Det finns 20 ingångar, alla vaktade av stridsrobotar och särskilda vaktstyrkor. Har man rätt kort är det bara att promenera in. Alla försök att ta sig genom ingångarna på natten eller krypa in genom kloaksystemet kommer troligen att sluta med hackade och malda rollpersoner.

Kontrasten mot Avgrunden utanför är slående. Alla block är rena med fasadbeklädnad av imiterad marmor eller äkta trä. Små fontäner och prunkande parker ligger insprängda i gatubilden. Alla är välklädda och vackra (rika människor föder inte fula barn i dessa genmanipulationens dagar). Inga gatumånglare försöker sälja plastblommor eller flottiga riskakor. Om inte rollpersonerna har klätt upp sig ordentligt avviker de klart från mängden.

Daikans huvudkontor ligger i Daikan Block A. Det fyller upp nästan två kubikkilometer, huvudsakligen i vertikal riktning. Ytan ovan jord uppfylls av kontor, bostäder, rekreationsytor, enklare laboratorieinstallationer och lager. Kraftförsörjning och all viktig laboratorieverksamhet är nedsprängd i berget under kvarteret.

Daikan Block A är flera sammanvävda bygg-



nader i glas, betong och stenimiterande syntiplast. Byggnaden vaktas av ogenomträngliga säkerhetssystem. Det krävs rätt passerkort och åtskilliga näthinnekontroller (se nedan) för att ta sig förbi det tjugotal receptionister och vakter som bevakar all väsentlig verksamhet. Alla personer av betydelse inom företaget befinner sig bakom 20 livvakter i skyddade rum långt inne i komplexet. Allt det där vet förstås rollpersonerna. Så är det alltid med stora företag.

Med ett lyckat Fixare-slag (eller ett rånöverfall i någon mörk gränd) kan rollpersonerna komma över ett passerkort från Daikan. Med det som utgångspunkt kan någon elektronikkunnig person modifiera deras kort så att de kommer in på företaget. Det är enda sättet att komma in genom grindarna.

De vet att de modifierade korten bara ger dem tillträde till öppna områden i bolaget.

Tillträde till säkerhetsreglerade områden sker efter kontroll av retinaavtryck (avläsning av näthinnan i ögat). Retina kan inte förfalskas utan extremt avancerad medicinsk utrustning.

Med sina modifierade kort kan rollpersonerna promenera in i Daikan Block A. Det är en egen liten värld där personalen kan tillbringa hela livet. Korten ger rollpersonerna tillträde till avdelningar ovan mark – sporthallar, parker, restauranger, biografer, ej säkerhetsskyddade bostadsdelar och vissa enklare arbetsplatser.

Centralreceptionen upptar en kvarts kvadratkilometer på plan 30. Därunder finns lager och sporthallar, ovanför bostäder och restauranger. Där kan rollpersonerna få kartmoduler som visar vägen till alla öppna avdelningar. De kommer in överallt ovan jord, utom i våningsplanen 190 och över där företagsledningen håller till. Modulerna ger ingen som helst vägledning till säkerhetsskyddade avdelningar.

Det finns inga kartmoduler för våningarna under jord. Rollpersonerna ser bara att vissa hissar och nödtrappor är rödmärkta (anger säkerhetskontroll). Det är nedgångar till underjorden. De inser också att byggnaden måste ha stora underjordiska delar. Det har alla block.

Frågar de rakt ut efter Sec 435 ST B (från datan på ECI) kommer säkerhetsvakter och förhör dem för att få reda på vad de vet. Ljuger de bra kan de krångla sig ur den knipan.

Frågar de efter B. Lubnov (datan på ECI) uppger receptionspersonalen att någon sådan person inte finns anställd på företaget. Det är med andra ord svårt att få reda på något. Säkerheten är av en helt annan klass här än nere i Avgrunden.

SHIKURO NAGIME

Enda möjligheten att öppet få information om säkerhetsskyddade experiment, är att ta kontakt med någon chef på mellannivå inom biokemiska avdelningen och hoppas att han är villig att prata. Vill de prata med någon bör de hitta på en trovärdig historia om vilka de är och vad de arbetar med, annars blir folk misstänksamma och kallar på InterPol.

Informationsavdelningen i receptionen kan stå till tjänst med en lista över samtliga chefer (utom de hemliga) och deras rumsnummer. Den fyller upp en hel HandComp och upptar tiotusentals namn.

Söker de någon som sysslar med bioimplantat eller kloning, hamnar de hos Shikuro Nagime, en sällskaplig ung man i biolab 3456 på plan 142W. Shikuro tar emot dem och frågar vilka de är. Har de något godtagbart svar bjuder han dem in på sitt tjänsterum. De slår sig ned på tatami på golvet och en kimonoklädd sekreterare serverar te och kakor.

Shikuro har hört talas om ett hemligt projekt som rörde anpassning av mänskliga gener för att klara extrema former av implantat. Han tror att projektchefen hette Lublov (han med kattexperimenten, vet ni, säger han och ler). Något mer känner han inte till om saker. "Det pågår väl där nere. Vi märker om de kommer fram till något som är värt att ha", säger Shikuro.

Han blir misstänksam om rollpersonerna uppenbart försöker pumpa honom. Bästa möjligheterna att få veta något har rollpersonerna om de bjuder ut honom på middag och häller honom full med saké, risbrännvin. Särskilt kvinnliga rollpersoner har rätt goda chanser att lyckas med det. Då kan de dessutom få reda på vilka hissnedfarter som leder till biokemiska laboratorier under marken – nedfart C35 och D47.

NED I UNDERJORDEN

Herr Shikuro (ovan) kan tipsa rollpersonerna om hissnedfarter som leder till biokemiska laboratorier. Rollpersonerna kan också försöka supa någon annan full, eller förföra någon person som kan veta något, så får de reda på det. Annars har de inga möjligheter att veta vilka hissnedfarter som leder vart.

De underjordiska delarna av byggnaden kallas ND (negative departments) och består av 250 våningar på sammanlagt 1,2 kubikkilometer under jord. Det finns 15 hissnedfarter, varav sex är öppet utmärkta på kartmodulerna. Alla nedfarter vaktas av en säkerhetsrobot som kontrollerar förbipasserandes retinaavtryck (använd värdena för säkerhetsrobot längst bak i äventyret om rollpersonerna ger sig på någon av dem). Om rollpersonerna angriper en säkerhetsrobot, stängs utrymmet de befinner sig i av och sömngas pumpas ut.

Rollpersonerna kan också försöka ta någon uppsatt person som gisslan (pistol i mellangärdet) för att ta sig förbi kontrollen. Det kan gå åtminstone en bit. Om roboten misstänker något stängs utrymmet av och sömngas pumpas ut. Är rollpersonerna diskreta kan de lyckas ta sig in i hissen.

Personen de tar som gisslan har ingen aning om var Lebnitz eller Sec 435 ST B befinner sig. De hinner nästan tre våningar i hissen innan vakterna som studerar TV-monitorerna över-

allt upptäcker incidenten, stänger av strömmen till hissen och pumpar in sömngas. Nattinatti.

Är rollpersonerna väldigt listiga kan de komma ännu längre, det avgör spelledaren. Men förr eller senare somnar de ändå in och hamnar i samma cell som de förpassades till om de sövdes redan på ECI.

Nu befinner sig både kloka och dumma rollpersoner på samma ställe och vi kan fortsätta handlingen.

DAIKANS FÅNGAR

Rollpersonerna vaknar upp i en cell hos Daikan inc. De har förts till högriskavdelning Sec 435, 111 våningar under jord, samma avdelning som har hand om provtagningarna på Lebnitz kropp. Ledningen för projektet vill inte att rollpersonernas eventuella kunskaper om Lebnitz ska spridas utanför projektgruppen. De har naturligtvis inga planer på att låta rollpersonerna komma undan levande.

Under ett antal dagar har rollpersonerna pumpats fulla med droger och frågats ut om allt de vet. Nu ligger de och sover i väntan på termination.

Men sedan rollpersonerna låstes in har projektledningen fått ett nytt problem på halsen. Den gendesignade varelsen som låg implanterad i Lebnitz kropp har växt sig stor sedan han dog. För några timmar sedan bröt den sig ut ur kroppen och sedan vidare ut ur frysrummet där kroppen förvarades. Den spred död och förintelse kring sig, och växte samtidigt till ansenlig storlek.

Några av forskarna räddade sig upp från Sec 435. Avdelningen, som består av fyra våningsplan, har nu stängts av enligt krisföreskrifterna för svåra biokemiska olyckor. Belysningen går på interna nödgeneratorer och två meter massivt stål skiljer rollpersonerna från världen ovanför.

Daikans ledning förhandlar som bäst med GenTech, för att få tillgång till något medel som biter på varelsen. De två styrelseledningarna sitter i sammanträde, men gör sig ingen överdriven brådska eftersom avdelningen ändå är avstängd och skadan inte kan sprida sig.

Varelsen finns beskriven i slutet av äventyret. Den som har tillgång till GenTechs hemliga projektbeskrivning över varelsen, kan läsa följande:

GD137 © GENTECH 89
Rapport: Takaishi M

Mod 385 Implant
Base type Tigris G13
Addit +Cygan 34
BetaFad 45.6 pp
Acodes C9788, C9789, A223

Bes: Modifierad version av tidigare prototyp GD 127. Liksom 127 bygger GD137 på GM från felis tigris. Initialproblemen med bromsad tillväxt och hämmad aggressivitet har överkommits i GD137. Ytterligare inpass från carcharodon carcharias har gjorts, nu med tillfredsställande resultat. Den artificiella andelen av genmassan har ökats till 35 %.
GD137 implanteras i struktur prel typ C13 under omentum majus vid colons övre del. Tillväxten bromsad under värdkroppens levnad (app. 13-5). Accelereras vid vävnadens död då GD137 tillgodogör sig aminer för sin tillväxt.
Implantatets vikt beräknas till 30 gram. Fördubblad kroppsvikt har vid preliminära experiment (app 11-2) uppnåtts efter app. 25 minuter. Utbrytning ur värdkroppen sker efter utvecklande av extremiteter och käkmuskulatur, vilket beräknas ta 5-8 dagar. GD137 sliter därvid upp bukmuskulaturen och bryter sig ut. Beräknad kroppsvikt vid framfödandet 15 kg. Därefter bromsas tillväxttakten enligt schema 2-31 och avstannar efter app. 72 timmar. GD137 har då nått en maximivikt av 250 kg. Beräknad mankhöjd 1,5 m. Beräknad längd 4 m. Käkmuskulaturen har efter 12 timmar nått sin maximala styrka. Tänder och klor mod enligt det. 34-56 (se app 14 för des.)
Försöken med lagrat adrenalin har nått framsteg i GD137. Förhöjd aggressionsnivå kan uppnås två gånger per timme och upprätthållas under två minuter. I arbetet på GD147 räknar vi med att förlänga den aggressionsförhöjda fasen till tio minuter.
Prototyp 3 av GD137 har nyligen implanterats i provmodell C13 Lebnitz (se rapport 135D-F för detaljer om struktur C13) för ytterligare provtagningar. Vi avser inom kort att terminera värdkroppen och studera framväxten i realtid.
Beräknad nästa rapport 89 10 31

BESKRIVNING AV SEC 435

Beskrivningen börjar på våning 113, där rollpersonerna befinner sig när de vaknar. Sedan följer beskrivningar av övriga tre våningsplan. Hela avdelningen går på nödbelysning – ett svagt rödaktigt sken som precis ger ledsyn, men kastar obehagliga långa skuggor överallt. Datorer och utrustning är avslagna, men kan kopplas på för en kort tid med ström från nödaggregatet. Hissarna fungerar inte.

GD137 har placerats på ND 112 (våningen över den där rollpersonerna vaknar) men spelledaren kan naturligtvis placera varelsen var som helst, där den ökar spänningen.

All text i byggnaden står på engelska och japanska.

ND 113 DETENTION AREA

1. CELLER

Rollpersonerna vaknar i en tårtbitsformad cell med betongväggar. I ett hörn finns toalett och tvättställ. De ligger direkt på betonggolvet, klädda i något som ser ut som gröna operationskläder – byxor och en jacka knuten på ryggen. De är barfota och har inga ägodelar på sig.

Ljuset är svagt och rödaktigt – nödbelysning, inser de. Den som vaknar först hör skrapande, dunsande ljud vid dörren, som så småningom upphör. (Det är GD137 som försöker forcera dörren, men inte riktigt klarar av de kraftiga säkerhetsdörrarna).

Dörren buktar in på några ställen och rollpersonerna ser att låset är lite trasigt. Den har en styrka på 30 på motståndstabellen efter GD137:s angrepp. Två rollpersoner kan angripa den samtidigt.

2. VAKTRUM

Rummet är byggt för att överblicka båda cellblocken. En konsolpanel med övervakningsmonitorer är inbyggd i väggen. Två omkullvälta stolar ligger på golvet, som är blodigt och här och var fläckat av grönsvart slem. Två lasergevär ligger slängda på golvet. En varningstext står på engelska och japanska med rött över de svarta datamonitorerna:

VARNING. HÖGSTA NÖDBEREDSKAP
ND 111-114 AVSTÄNGDA ENLIGT PLAN B
NÖDKRAFTFÖRSÖRJNING PÅKOPPLAD
BEGRÄNSAD TILLGÄNGLIGHET TILL DATA
RAPPORTERA OMEDELBART TILL C 45

Datorerna är döda. Till vänster finns två väggfasta skåp med manshöga dörrar av plast. Låsen är sönderbrutna och dörrarna står på glänt. I det ena skåpet ligger rollpersonernas utrustning. I det andra hänger två grönsvartslemmiga kokonger, innehållande de två vakter som överraskades av GD137 i rummet.

Vakterna har fått nacken avslagen och buken uppsprättad av något skarpt (klor). Den grönsvarta vävnaden är extra riklig i buktrakten (där GD137 har lagt sina ägg).

Vakterna har fortfarande sina kevlaroveraller på sig. De är sönderslitna och vansinnigt äckliga, men om rollpersonerna tar dem på sig skyddar de ändå med 12 poäng (de är ganska trasiga). Vakterna har också kommunikationsradioapparater och ficklampor hängande i bältet.

Bakom en liten vit dörr med ett rött kors finns medicinsk utrustning – kompresser, antibiotika, 10 doser regen, desinficeringsvätska, sax och skalpell.

Bakom en röd dörr finns brandskyddsutrustning – pulversläckare, brandfilt och yxa.

En betongkorridor leder bort till uppbrutna hissdörrar. Det blodiga, slemmiga spåret leder bort i korridoren. Hissen är avstängd, men en nödtrappa till vänster leder både upp och ned.

ND 114 HIGH-SECURITY LABORATIORIES

Det var här GD137 bröt sig ut. Alla forskare utom en (se nedan) dödades innan nödsystemet stängde av de fyra våningsplanen. Labbet är fyllt av döda forskare, men GD137 finns inte här. Den har fortsatt upp till ND 112. Nödbelysning och begränsad kraftförsörjning i hela lokalen.

1. OMKLÄDNINGSRUM

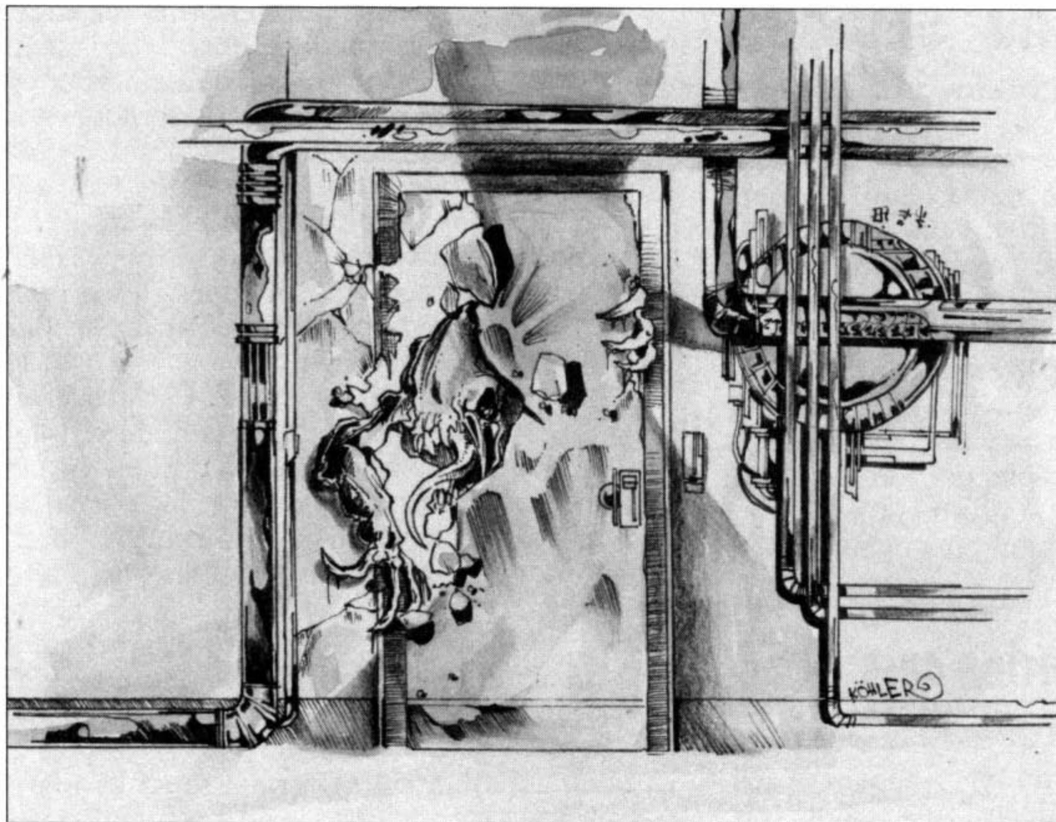
Väggfasta klädskåp i blå plast täcker väggarna. På golvet finns bänkar med kläder och skor. Grönsvart slem och blod överallt. Tre av skåpdörrarna står på glänt. Där inne hänger kokonger med döda forskare.

2. TOALETTER OCH DUSCHRUM

En herr- och en damtoalett. Här finns varken kokonger, slem eller blod.

3. VAKTRUM

Två döda vakter hänger från taket i ett hörn. De har uppslitsade kevlaroveraller på sig. Blod och slem överallt. Två laserpistoler ligger på golvet, den ena är trasig. Bord, stolar, en



kaffeautomat, konsoler och monitorer med samma nödmeddelande som i vaktrummet på NP 113.

Ett brandskyddsskåp och ett skåp med medicinsk utrustning finns i väggen.

4. SLUSS MED STERILISERINGSUTRUSTNING

Ur funktion på grund av strömbrist. En av dörrarna i slussen är uppsliten och grova klomärken syns i metallen. Det luktar starkt av desinficeringsvätska.

5. HUVUDLABORATORIUM

Här finns all utrustning för kemisk analys och experimentverksamhet man kan önska sig. Bänkar och apparatur finns spridd över hela den väldiga salen. Här finns utrustning värd många miljoner NeoYen. Datorerna innehåller idel topphemliga forskningsresultat. Nödströmförsörjningen gör tyvärr att datorerna bara kan hållas igång under tjugo minuter. Nödbelysningen gör att rummets bakre delar är höljda i dunkel. Rummet är terrasserat, lägst där man kommer in och sedan högre längre bak. I bakre vänstra hörnet hänger två forskare i kokonger från taket, bakom ett sönderslaget svepelektronmikroskop.

6. KAFFERUM OCH MATSAL

Här finns en autochef, kaffeautomat, bord och bekväma stolar. Det gröna slemmet finns lite här och var, men inga lik. På väggen finns en förvånansvärt bra holografisk bild av vajande palmer och sandstränder. En svag doft av hav och tång blandas med stanken från slemmet och desinficeringsvätskan i lokalen.

7. DATORRUM

En stor glasvägg skiljer datorrummet från laboratoriet.

Dörren är sönderbruten och en datatekniker hänger uppsprättad från taket bakom en av maskinerna. De senaste stordatorerna från KTB står uppradade, stilla. De kan sättas igång, men stannar igen efter 20 minuter. Säkerhetskoderna är raffinerade och det krävs ett Datorkunskap –25 för att överhuvudtaget komma in i maskinen.

8. KYLRUM

Den bastanta dörren är uppbruten inifrån. På en rostfri bänk ligger resterna av Anton Lebnitz kropp. Den är kraftigt förvriden och uppsprättad från underlivet upp till nyckelbenen. Inälvorna är till stor del strödda på golvet runt kroppen. Både Lebnitz och rummet är täckta av grönsvart slem.

I rummet finns glasskåp med olika nedkylda preparat och två kylskåp där två andra mänskliga kroppar, en hund och en apa ligger nedfrusna.

9. STRÅLNINGSSKYDDAT RUM

Dörren in hit är av stål och mycket kraftig. GD137 har angripit den utan resultat och grova rivmärken syns i metallen. Den kan öppnas utifrån med ett vred. Rummet är kraftigt avskärmat för att kunna användas till experiment som ger stark radioaktiv strålning. Mitt i rummet finns en 3x2 meter stor behållare av blyglas med waldos för att hantera preparaten. Ingen människa finns här. Blyglaslådan innehåller ett radioaktivt preparat.

10. NOLL-G RUM

Här utförs experiment som kräver en annan gravitation än den normala. Rummet är delat

i två halvor av en glasvägg. På ena sidan finns kontrollkonsoler och mätinstrument. På andra sidan kan preparat placeras och hanteras för hand eller med waldos. Gravitationen i det avskärmade utrymmet kan varieras mellan 25 och 0 g. Den är just nu 1.

Dörren är uppbruten, men i övrigt är rummet orört.

11. TRYCKKAMMARE

Dörren är uppbruten. En forskare hänger upp och ned i en kokong i taket i kontrollrummet. Allt är täckt av slem. Rummet är delat i två halvor — ett kontrollrum med konsoler, monitorer och mätinstrument och en tryckkammare. En glasruta vetter in mot kammaren, där upp till 100 atmosfärers tryck kan genereras.

12. KONTOR

Ett skrivbord, en stol och en datorterminal. Ingenting är rört. Anteckningar på japanska ligger strödda över skrivbordet. Den nedersta skrivbordslådan innehåller en Colt 45 automatpistol och en halvfull flaska John Jameson's whiskey (äkta vara, direktimporterad från Dublin och värd minst 250 NeoYen i oöppnat skick).

13. KONTOR

Samma som ovan, men utan pistol och whiskey.

14. STERILT RUM

En sluss leder in i rummet, som är skyddat mot statisk elektricitet och helt inrett i ett särskilt plastmaterial. Slussen är sönderbruten och två forskare ligger inrullade i kokonger under ett arbetsbord, där preparat och vätskor ligger utspridda över bordsskivan. Slemmet finns överallt.

ND 112 LAGERUTRYMME

1. HUVUDLAGER

Ett stort lagerrum med 15 meter höga lagerhyllor och semiintelligenta robot-truckar. Truckarna står avstängda. I lagret finns all tänkbar slags laboratorieutrustning och reservdelar till avdelningens tekniska utrustning.

Sprinklersystemet har gått sönder och sprutar vatten över den bakre delen av lokalen. Golvet är halt (–25% på Rörliga manövrer) och sikten försämrad (–20% på Iakttagelseförmåga).

Här finns GD137 när rollpersonerna kommer. Den försöker lura dem att sprida ut sig mellan lagerhyllorna för att plocka dem en och en. Den klättrar vigt runt på hyllorna och kastar sig gärna ned uppifrån mot sitt offer. Den kan också knuffa ned lådor från hyllorna ovanför rollpersonerna (2T6 i skada).

När den angriper är den i ett adrenalinpåverkat tillstånd (se värdena nedan) som går över efter två minuter. Om rollpersonerna blir för farliga flyr den uppför trappan eller upp i hisschaktet.

2. KAFFERUM

Här finns en kaffeautomat och ett bord. Det är slem på golvet, men inga lik syns till.

3. TOALETTER

En herr- och en damtoalett.

4. HÖGRISKLAGER MED FARLIGA KEMIKALIER

En kraftig ståldörr leder in hit och rummet är avskärmat. Ståldörren bär spår av kraftiga klor som har attackerat låset och gångjärnet, utan att lyckas. Rollpersonerna kan öppna dörren med ett lyckat Elektronikslag.

Här inne finns den förutom rollpersonerna enda överlevande människan i Sec 435. Det är en datatekniker som var uppe på lagret för att justera en av robot-truckarna. Hon lyckades låsa in sig i rummet när GD137 började löpa amok. Teknikern, som heter Fujime Iko, är en japanska i 25-årsåldern. Hon är tämligen chockad.

Iko kan förklara en del av vad som har hänt för rollpersonerna. Hon vet att Daikan har stulit Lebnitz från GenTech och att kroppen fördes till labbet för att undersökas. Ingen misstänkte att något levande höll på att utvecklas i kroppen. När varelsen bröt sig ut ur kylrummet var alla oförberedda. Den dödade alla tekniker i nedre labbet. Innan någon hann ut stängdes avdelningen av.

Iko har inte mycket hopp om att de ska kunna ta sig ut levande. Avdelningen är avspärrad. "De tar nog inga risker. De vet inte vad som biter på den där saken. Antagligen pumpar de in någon stridsgas, och då stryker vi också med", säger hon.

Enda möjligheten att ta sig ut är att bryta igenom koden i säkerhetsprogrammet som har låst avdelningen. Det är ingenting man klarar med någon simpel Datorkunskap. Iko skulle kunna göra det om hon fick gott om tid på sig, men det krävs lite övertalning för att hon ska tro sig om att kunna göra det. Det måste göras från datorerna på ND 111, som är kopplade uppåt. Datorerna nere i högrisklabbet har ingen koppling till säkerhetssystemet. De är helt avskärmade från omvärlden för att hindra

spioner att ta sig in i systemet.

Ikos värden finns längst bak i äventyret. Hon slåss inte och grips av panik och blir helt paralyserad om GD137 kommer.

I högrisklagret finns kemikalier som kan användas som vapen. Här finns frätande syror som gör 2T6+1 i skada om man kastar dem på till exempel GD137.

5. KYLLAGER

En kraftig ståldörr leder in i ett frysrum med olika slags värmekänsliga preparat. Ingenting är rört här.

ND 111 LABORATORIUM OCH KONTOR

ND 111 har inte samma höga säkerhetsprioritet som de lägre våningsplanen. Här sköttes administration och rutinmässiga analyser i Sec 435.

Här finns de datorer som med lite tur kan öppna portarna upp mot resten av byggnaden. Inga människor eller lik finns här. De som befann sig här när larmet gick hann upp innan avdelningen stängdes av. Nödbelysning och begränsad kraftförsörjning råder på hela våningen.

En kraftig stålskiva spärrar hissen uppåt och nödtrappan slutar här.

Bäst spänningseffekt uppnås om spelarna tror att de är under tidspress. Du kan till exempel uppdatera meddelandena på datorskärmarna:

NÖDPLAN C UNDER AKTIVERING
ALL PERSONAL UTRYM LOKALEN
RISK FÖR ALLVARLIGA PERSONSKADOR

Iko säger att nödplan C säkert innefattar stridsgas eller något motsvarande. Hon är mycket uppgiven och rollpersonerna måste hela tiden uppmuntra henne om hon ska lyckas knäcka säkerhetskoden på datorn.

Utnyttja GD137 för optimal skrämseleffekt medan Iko arbetar med datorn. Varelsen anfaller ogärna direkt i rummet; den försöker luras, förstöra belysningen, aktivera sprinklersystemet, krypa upp under datorgolvet (gammal beprövad princip) och locka rollpersonerna att ge sig ut på ensamma vandringar i lokalen. Kom ihåg att monstret är intelligent.

1. LABORATORIUM

Här finns mängder av långa arbetsbänkar och laboratorieutrustning av alla slag. Samma typ av apparatur som i högrisklaboratoriet. Resterna av halvfärdiga experiment står överallt, övergivna i all hast.

2. DATORRUM

Här finns datorerna som kan användas för att bryta säkerhetskoden på avdelningen. De kan bara köras 20 minuter i ett sträck på den begränsade strömförsörjningen. Sedan måste batterierna laddas upp under 20 minuter. Det tar Iko 1T6x20 minuter att bryta igenom säkerhetssystemet så att spärren i hissen öppnas. Innan strömmen bryts sparar datorn automatiskt data i permanentminnet så att Iko kan fortsätta där hon var när datorn går igång igen.

En stor glasskiva vetter från datorrummet ut över laboratoriet. Tre enkla trädörrar leder in till rummet. Du kan med fördel låta GD137 ta sig in genom datorgolvet, genom väggen eller ned genom taket.

3. KRAFTCENTRAL

Här finns de nödgeneratorer som ger den lilla belysning och ström som finns. Om GD137 kommer underfund med det, kommer den försöka att slå ut nödaggregaten. Dörren är av stål med tål 30.

4. TRYCKKAMMARE

Ett rum avdelat med en glasskiva, med en kontrollpanel och mätinstrument på ena sidan och en tryckkammare på andra sidan en kraftig glasskiva. Klarar normalt upp till 100 atmosfärer, men är ur funktion p.g.a. strömbrist.

5. STERILT RUM

Detta rum är av samma typ som det på ND 114. Ett experiment pågick här när forskarna flydde. En rödaktig vätska har spritt sig över hela arbetsbordet. Den bubblar svagt och bränns (1T4 skada) om någon är dum nog att röra den.

6. KYLFÖRRÅD

Här finns olika slags preparat lagrade. GD137 har varit här och rotat runt, så allt är täckt av slem.

7. FÖRRÅD MED LABORATORIEUTRUSTNING

Här finns plasthandskar, andningsskydd, sprutor, skalpeller, mikroskopglas, glas och kolvar och allt annat du kan påminna dig från skolkemin.

8. VAKTRUM

Innehåller monitorer som övervakar våningsplanet. Här finns samma medicinskåp och brandskåp som i de andra vaktrummen. Monitorer med varningstext står på. Men både vakterna,

deras vapen och deras rustningar är borta. En halv kopp kallt kaffe står på panelen.

9. FÖRRÅD MED KONTORSMATERIAL

Pennor, papper, miniräknare, pärmar och sånt.

10. KONTOR MED SKRIVBORD OCH STOL

Anteckningar på japanska ligger överallt. Här finns bevis för Daikans planer att stjäla militära prototyper från GenTech, om någon läser japanska och är intresserad. I ett ställ på ett bord står en dai-sho, japanskt svärd och kortsvärd.

11. RECEPTION MED BORD OCH STOL

12. KONTOR

Ett mindre kontor med bord, stol och datorterminal.

13. MATSAL/KONFERENSRUM

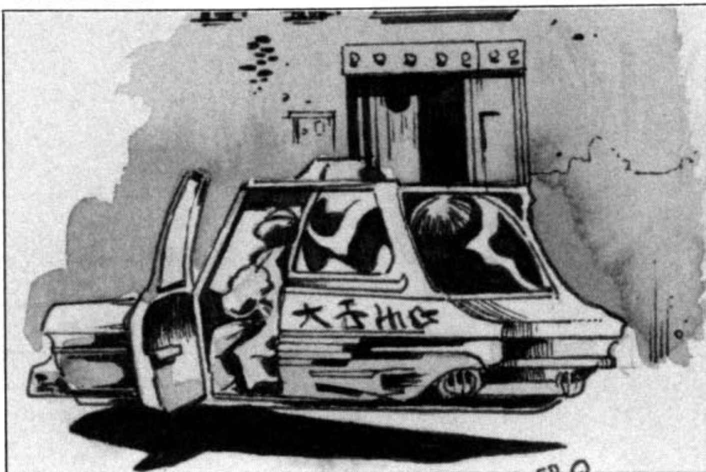
Detta rum är försett med långa bord och en autochef i ena hörnet. Två halvätna tallrikar med kycklingris står på ett bord.

14. HYGIENRUM

Toaletter och duschrum. Dam- och herrtoalett.

15. GRAVITATIONSKAMMARE MELLAN 10 OCH 0 G

Ett kontrollrum med monitorer och mätinstrument vetter mot kammaren, som är avskärmad med en glasskiva. Gravitationen i kammaren är just nu 5 g. Alla som är dumma nog att gå in faller obevekligt ned på golvet. Om de inte klarar ett SMI-slag mot 15 på motståndstabellen tar de 2T4 i fallskada. Efter att en person har fallit omkull kan han/hon kravla sig ut på 180 (–STYx3) sekunder (Tänk på att gravitationen femdubblar personens vikt!) Personer över 40 år löper 2% risk för varje år över 40 att drabbas av hjärtsvikt och dö i den höga gravitationen.



SLUTET

När rollpersonerna kommer upp ur Sec 435 möts de av ett massivt uppbåd vakter och personal från både Daikan och GenTech. De förs bort och blir inlåsta igen.

Om de inte har besegrat GD137, kommer den upp tillsammans med dem och stor kalabalik uppstår, tills GenTechs forskare lyckas få stopp på monstret. De har vapen med ett ämne som söver den. Varelsen är dessutom präglad på de forskare som har skapat den, och håller sig lugn när de går fram till den. Rollpersonerna sövs sedan snabbt ned med några välriktade skott.

Sedan utbryter, utan rollpersonernas vetskap, ett bråk om vad man ska göra med dem. Daikan vill avliva dem, eftersom de har sprungit runt i högrisklaboratoriet på företaget. GenTech vill fråga ut dem för att få information om GD137:s beteende. GenTech vinner genom att förbinda sig att sanera Sec 435 fullständigt.

Rollpersonerna förs i sovande tillstånd (de börjar bli snurriga av alla droger vid det här laget) till GenTechs kontor ett par kvarter bort.

När de vaknar (i en cell, återigen iförda operationskläder) förs de in i ett rum där fem män och två kvinnor i vita rockar sitter runt ett bord. Det är den projektgrupp som utvecklade GD137. Samtliga är mellan 50 och 70 år och vithåriga. De ser ut som en typisk samling fanatiska vetenskapsmän. De betraktar missödet hos konkurrentbolaget som ett intressant test av kapaciteten hos GD137.

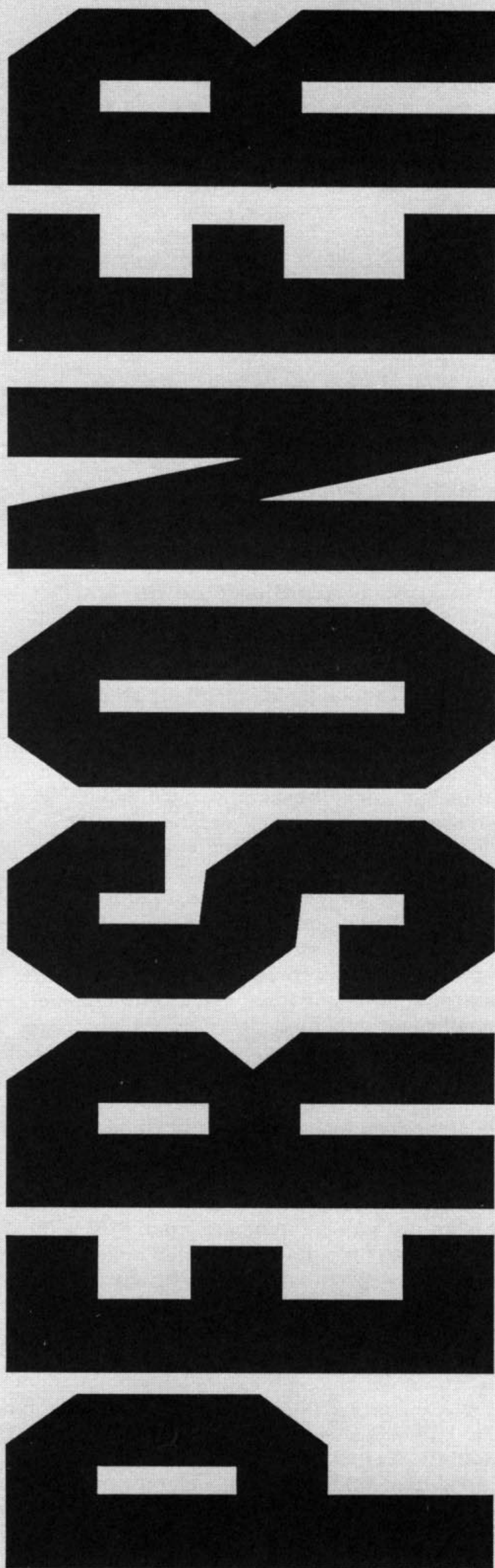
En dam i sextioårsåldern presenterar sig som Takaishi Margret, vd för GenTech Shanghai och projektledare för projekt GD137. Forskarna förklarar inte vad projektet går ut på, men det inser nog rollpersonerna ändå. Forskarna frågar ingående ut dem om varelsens rörelser, angreppstekniker, instinkter, reflexer och intelligens. Om rollpersonerna är ovilliga att dela med sig av sina erfarenheter, får de hjärnan fullpumpad av droger som gör dem pratsamma.

Forskarna uttrycker en viss beundran för att rollpersonerna lyckades ta sig ut ur den avstängda avdelningen.

"Ni träffade vår interna trouble-shooter Pireaux, stämmer det?" frågar Takaishi. "Vi satte honom på att söka rätt på prototypen när den försvann. Men det enda han tycks ha gjort är att skicka ut er. Sånt kan inte accepteras. Vi har avskrivit honom från fallet och tjänsten.

Ni tycks ha kompetens på det här området. Är ni intresserade av en tjänst inom interna säkerhetstjänsten?"

Om rollpersonerna godtar det erbjudandet, får de en lön på 3000 NeoYen i månaden och hamnar automatiskt i medborgarklass B. Avböjer de släpps de ändå med sin utrustning, och en varning om att de kommer att likvideras om någonting av historien läcker ut.



LEBNITZ MÖRDARE

Mördarna är anställda av Daikan för att fånga Lebnitz, men de tillhör inte företaget. De är frilansande busar från Avgrunden.

STY	15	INT	12	PER	10
SMI	15	STO	12	FYS	14
MST	10	SB	+1T4	KP	26

Förflyttning: 29 m/SR
Klass: NOM
Ålder: 25 år
Huvudhand: Höger
Väsentliga färdigheter: Fingerfärdighet 45%, Fixare 45%, Första hjälpen 50%, Gömma sig 80%, Iakttagelseförmåga 65%, Rörliga manövrer 70%, Gevär 65%, Kniv 55%, Pistol 75%, Undvika 60%
Viktig utrustning: Pistol (H&KP7), kniv, skottsäker väst, rep, ficklampa, svarta kläder
Cybernetik: IR-öga, audioagmentor, gasfilter

KINESISK METROPOL

MetroPol är snäppet bättre än Deep Ones (se nedan). De är i alla fall någorlunda hela och rena. De är notoriskt lättmutade och försöker framför allt skaffa sig så många egna fördelar som möjligt. En fattig familj som har en polis bland sig förväntar sig att han ska skaffa fördelar till alla i släkten.

STY	12	INT	8	PER	10
SMI	10	STO	15	FYS	15
MST	8	SB	+1T4	KP	30

Förflyttning: 25 m/SR
Klass: NOM
Ålder: 25 år
Huvudhand: Höger
Väsentliga färdigheter: Fixare 65%, Flygfordon 40%, Första hjälpen 25%, Iakttagelseförmåga 40%, Markfordon 75%, Spåra 55%, Batong 75%, Obeväpnad strid 80%, Pistol 75%, Undvika 75%
Viktig utrustning: KomRadio, laserpistol, batong, ficklampa, syntirep, första hjälpenkudde, handklovar

JAPANSK INTERPOL

De flesta av InterPols anställda i Shanghai är japaner. De går klädda i långa, svarta läderrockar och röker stinkande cigariller. De är kända för att misshandla folk i häktet och bete sig allmänt brutalt.

STY	12	INT	12	PER	14
SMI	10	STO	14	FYS	14
MST	10	SB	+1T4	KP	27

Förflyttning: 24 m/SR
Klass: NOM
Ålder: 25 år
Huvudhand: Höger
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 65%, Elektronik 55%, Flygfordon 70%, Första hjälpen 25%, Iakttagelseförmåga 65%, Markfordon 40%, Automatvapen 75%, Obeväpnad strid 75%, Pistol 75%, Undvika 75%
Viktig utrustning: Laserpistol, ficklampa, syntirep, första hjälpen-set, handklovar, skottsäker overall
Cybernetik: IR-öga, lasersikte, radioutrustning

DEEP ONES

Gänget håller till i tunnelbanan under Shan Shung Tung-blocket. De är avkomlingar till de stackars muterade satar som lever vid kanalerna under husen och ute vid floden. Deep Ones har fläckig, svampig hud och simhud mellan tår och fingrar. De går klädda i fransiga höftskynken eller bara med ett bälte om midjan. Ledaren heter Bei Young och håller hov i den övergivna T-centralen vid floden. Gänget har 40 medlemmar, men drar oftast omkring i gäng på 2T6 stycken.

STY	21	INT	8	PER	8
SMI	14	STO	18	FYS	15
MST	7	SB	+1T6	KP	33

Förflyttning: 27 m/SR
Klass: MUT
Ålder: 17 år
Huvudhand: Vänster
Väsentliga färdigheter: Fingerfärdighet 30%, Fixare 45%, Första hjälpen 30%, Gömma sig 70%, Iakttagelseförmåga 65%, Rörliga manövrer 75%, Enhands närstridsvapen 70%, Kastvapen 60%, Kniv 60%, Obeväpnad strid 75%, Undvika 60%, Simma 90%
Viktig utrustning: Lortigt höftskynke, spikklubba (1T6+1), kniv
Mutationer: Gälar & simhud, Infrasyn
Defekt: Motbjudande utseende

JÄTTEKLOAKBLÄCKFISK

Denna varelse ser ut som en vanlig jättebläckfisk, förutom att den har blekt gulaktig och halvgenomskinlig hud och håller till i de grunda kanalerna under staden, i kloaker och gamla tunnelbanor. Den lever av människor och andra djur nere i gångarna.

Antal: 1
Grundegenskaper/Typvärde:

STY	6T10/33	FYS	4T10/22
STO	6T10/33	INT	3/3
SMI	4T10/22	MST	1T6/4
KP	55		

Naturliga attacker	GCL	Skada
Tentakler	60%	6T3
Bett	50%	6T6

Förflyttning: 22 m/SR
Naturligt skydd: 4 poängs hud
Färdigheter & förmågor: Kräla 90%, Iakttagelseförmåga 30%

KANNIBALISTISK LOONIE

Deep Ones korkade kusiner. Loonies är är nakna och hårlösa med blek, svampig hud. Blicken är stirrande, rödsprängd och sprittsprångande galen. De driver omkring i gäng i tunnlarna och lever av råttor, fisk och olyckliga vandrare som har kommit fel.

Antal: 5-50
Grundegenskaper/Typvärde:

STY	4T6/14	FYS	3T6+1/12
STO	3T6+3/14	INT	1T6/4
SMI	3T6/14	MST	1T6/4
KP26			

Naturliga attacker	GCL	Skada
1 Bett	25%	2T6
2 Klor	35%	2T8

Förflyttning: L13/S16 m/SR
Naturligt skydd: –
Färdigheter & förmågor: Smyga 60%, Iakttagelseförmåga 70%, Gömma sig 60%, Simma 80%
Mutationer: IR-syn, Gälar & simhud
Defekter: Överkänslig mot solljus, Motbjudande utseende

SÄKERHETSROBOT

Säkerhetsrobotar finns både utanför Eastern Chemicals och inne i Daikans huvudkontor.

STY	24	INT	7	PER	6
SMI	9	STO	16	FYS	18
MST	10	SB	+1T6	KP	34

Förflyttning: 27 m/SR
Klass: ROB (stridsrobot)
Ålder: 8 år
Huvudhand: Dubbelhänt
Väsentliga färdigheter: Automatvapen 60%, Gevär 60%, Undvika 50%, Rörliga manövrer 50%, Iakttagelseförmåga 75%
Viktig utrustning: Galil med bajonett, tre magasin, 1 spränggranat, tung stridsrustning (täcker hela kroppen)
Roboteknik: Sonar, Radioutrustning

GD137

GD137 är en varelse baserad på generna från tiger och haj, med stora artificiella tillägg. Den är som fullvuxen 4 meter lång med en mankhöjd på 1.5 meter.

Kroppen är smäcker och ger ett knotigt intryck. Den har kraftiga käkar med tredubbla tandrader och grova klor. Nya tänder växer ut när de gamla brutits av. Den är hårlös med en tjock, grov hud som liknar hajens, men med ett fläckigt kamouflagemönster som anpassar färgerna efter omgivningen. Det gör varelsen svårupptäckt. Huvudet är trekantigt med djupt liggande ögon och små runda öron. Luktsinnet och hörseln är mycket välutvecklade. Tungan är lång, upp till 1/2 meter, röd och vass. Svansen är meterlång och kraftig nog att svepa omkull en människa.

I en säck i ljumskarna lagrar GD137 adrenalin som kan användas när varelsen måste utföra snabba och energikrävande attacker. Allt adrenalin i säcken kan pumpas ut på en gång och förvandla GD137 till ett rasande monster under ett par minuters tid. Det tar sedan en halvtimme för adrenalinet att återbildas i säcken.

GD137 är särskilt designad för att bryta sig igenom väggar och dörrar. Den har implanterade instinkter som gör att den angriper lås, gångjärn och de svagaste delarna i väggkonstruktioner. Den kan forcera upp till 3 cm tjocka ståldörrar och 10 cm betong.

Den kan kodas för att angripa vissa arter eller genetiska kombinationer inom en art. Prototypen har ingen sådan kodning utan angriper alla människor utom forskarna i den projektgrupp som har skapat den.

GD137 förökar sig genom att lägga ett slags ägg i sina offer. Den sveper in offren i en seg kokong som den tillverkar med den smidiga tungan. Under en veckas tid utecklas de sedan till nya varelser. (Forskarna på GenTech har sett för många gamla skräckfilmer om rymdmonster.)

GD137 har en hög, fast intelligens (10). Den representerar de instinkter som forskarna har lagt in i varelsen. Den är en listig och försiktig jägare, som alltid försöker ta oskyddade, ensamma offer i första hand. Den inser att skjutvapen är farliga och att rustningar skyddar. Den försöker försätta motståndaren i ett underläge, eller splittra en grupp med flera motståndare, innan den angriper. Spela varelsen som en förslagen mördare, som smyger efter rollpersonerna, försöker lura dem och locka dem att dela på sig.

Vi har antecknat två uppsättningar värden för GD137. Den första gäller varelsen i normaltillstånd, det andra i adrenalinpåverkat tillstånd. Det adrenalinpåverkade tillståndet håller i sig i två minuter, sedan tar det en halvtimme för adrenalinet att återbildas.

Är rollpersonerna väldigt många, monstruöst skickliga eller beväpnade till tänderna kan spelledaren använda den adrenalinpåverkade varianten hela tiden.

GD137 I NORMALTILLSTÅND:

Grundegenskaper/Typvärde:

STY	3T6+15/26	FYS	3T6+12/23
STO	3T6+12/23	INT	10/10
SMI	3T6+9/20	MST	2T6/7
KP49			

Naturliga attacker	GCL	Skada
1 Bett	60%	4T10
2 Klor	60%	4T8
1 Svanssnärt	50%	4T4

Förflyttning: L 25 m/SR

Naturligt skydd: 4 poängs hud

Färdigheter & förmågor: Iakttagelseförmåga 80%, Rörliga manövrer 60%, Undvika 40%, Slå upp dörrar 45%, Spåra 70%, Smyga 80%, Gömma sig 80%, Klättra 65%

Mutationer: Kameleont (inräknat i värdet för Gömma sig ovan), Infrasyn

GD137 I ADRENALINPÅVERKAT TILLSTÅND:

Grundegenskaper/Typvärde:

STY	6T6+30/52	FYS	5T6+12/30
STO	3T6+12/23	INT	5/5
SMI	4T6+12/26	MST	2T6/7
KP49			

Naturliga attacker	GCL	Skada
1 Bett	45%	7T10
2 Klor	45%	7T8
1 Svanssnärt	35%	7T4

Förflyttning: L 31 m/SR

Naturligt skydd: 4 poängs hud

Färdigheter & förmågor: Samma som i normalt tillstånd.

12.9 FUJIME IKO

Iko är en briljant datatekniker. Hon är inget vidare på att slåss mot dreglande monster. Om GD137 kommer för nära blir hon först paralyserad av skräck, sedan bleknar hon och svimmar

STY	8	INT	18	PER	15
SMI	12	STO	7	FYS	10
MST	15	SB	–	KP	17

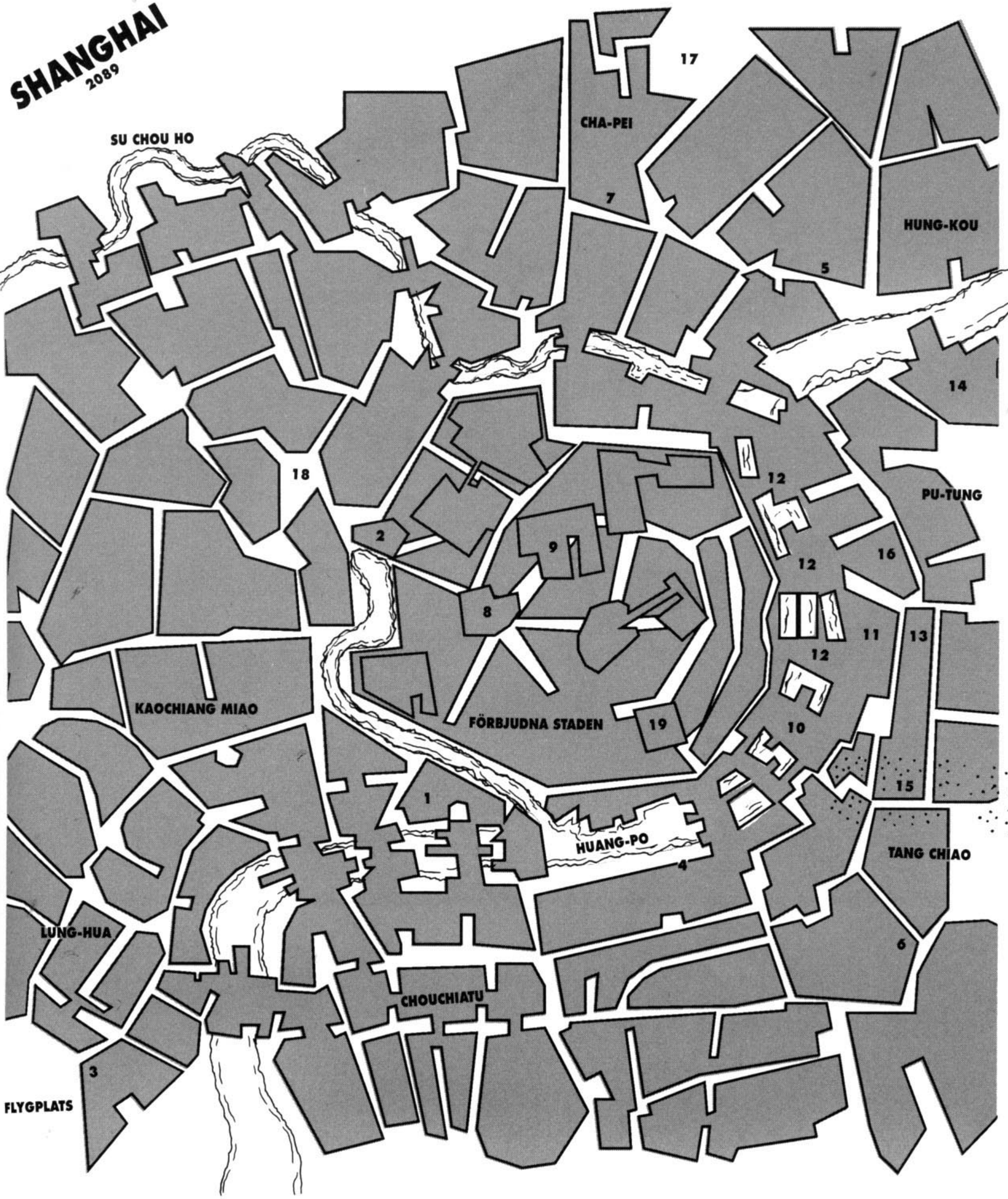
Förflyttning: 22 m/SR

Klass: NOM

Ålder: 27 år

Huvudhand: Vänster

Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 130%, Elektronik 80%, Kemi 65%, Fingerfärdighet 45%, Engelska 45%, Kantonesiska 30%, Teknik 80%


SHANGHAI
2089
SU CHOU HO
17
CHA-PEI
7
HUNG-KOU
5
14
18
12
PU-TUNG
2
9
12
16
8
11
13
12
KAOCHIANG MIAO
FÖRBJUDNA STADEN
19
10
15
1
HUANG-PO
TANG CHIAO
4
LUNG-HUA
6
CHOUCHIATU
3
FLYGPLATS

DAIKAN BLOCK A

190 OCH UPP
KONFERENSANLÄGGNINGAR
STYRELSERUM
BOSTÄDER KLASS A

160-190 OST
LABORATORIER

PLAN 130-
180 WEST
BIOLABORATORIER
& GENETIK

110-190 MIDOST
BOSTÄDER & REKREATION

PLAN 31-125 MIDOST
KONTORSLOKALER

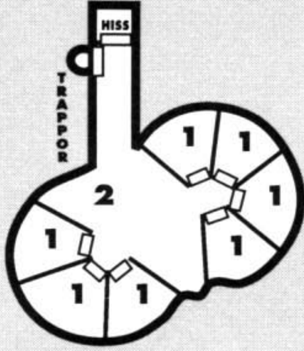
PLAN 31-
120 WEST
BOSTÄDER

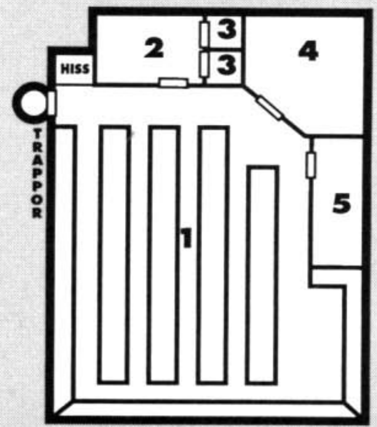
PLAN 30-85 OST
RESTAURANGER
& NÖJEN

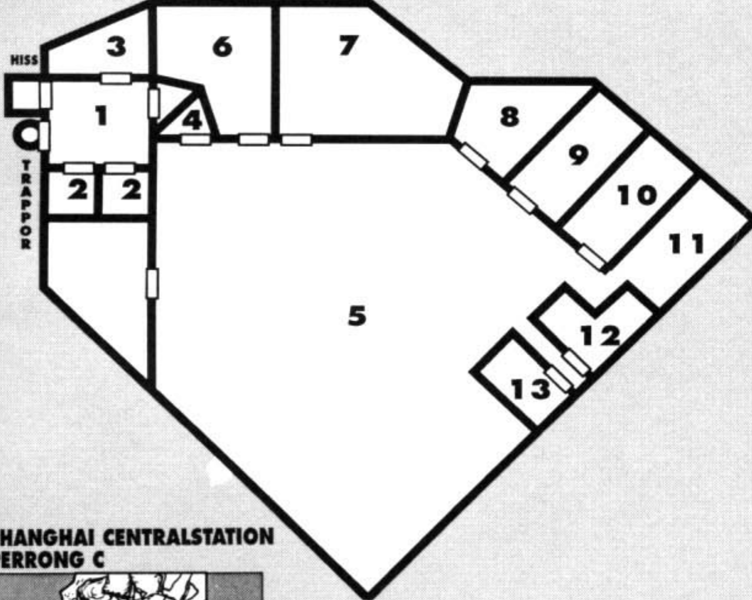
HUVUDENTRÉ

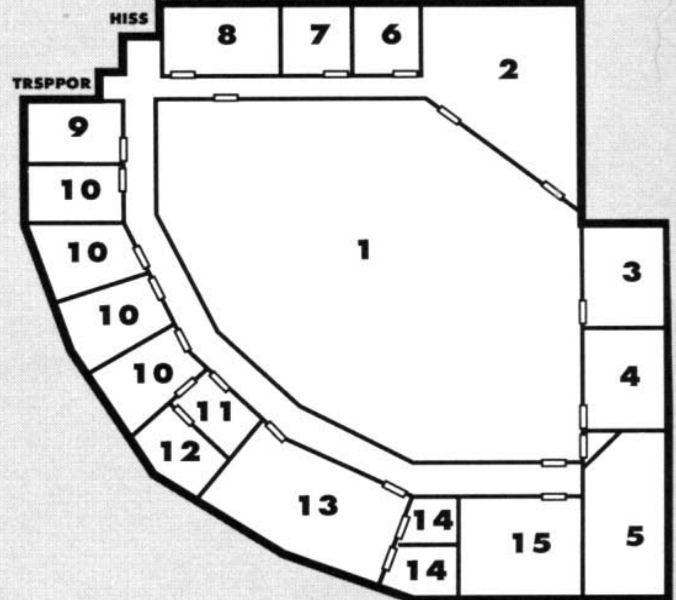
PLAN 0-30
LAGERLOKALER, SPORTANLÄGGNINGAR
& TEKNISK SERVICECENTRAL

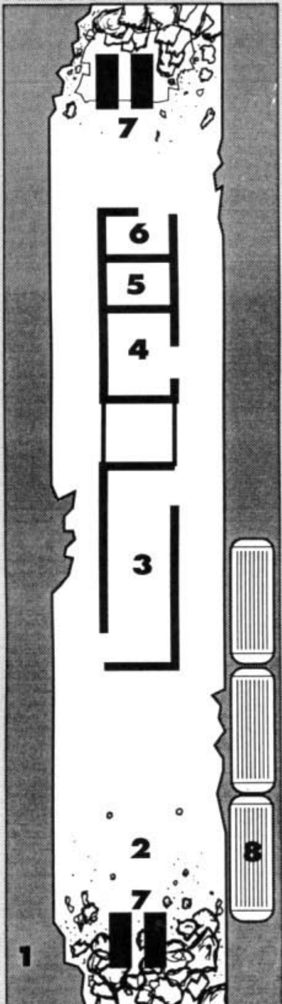
SEC 435

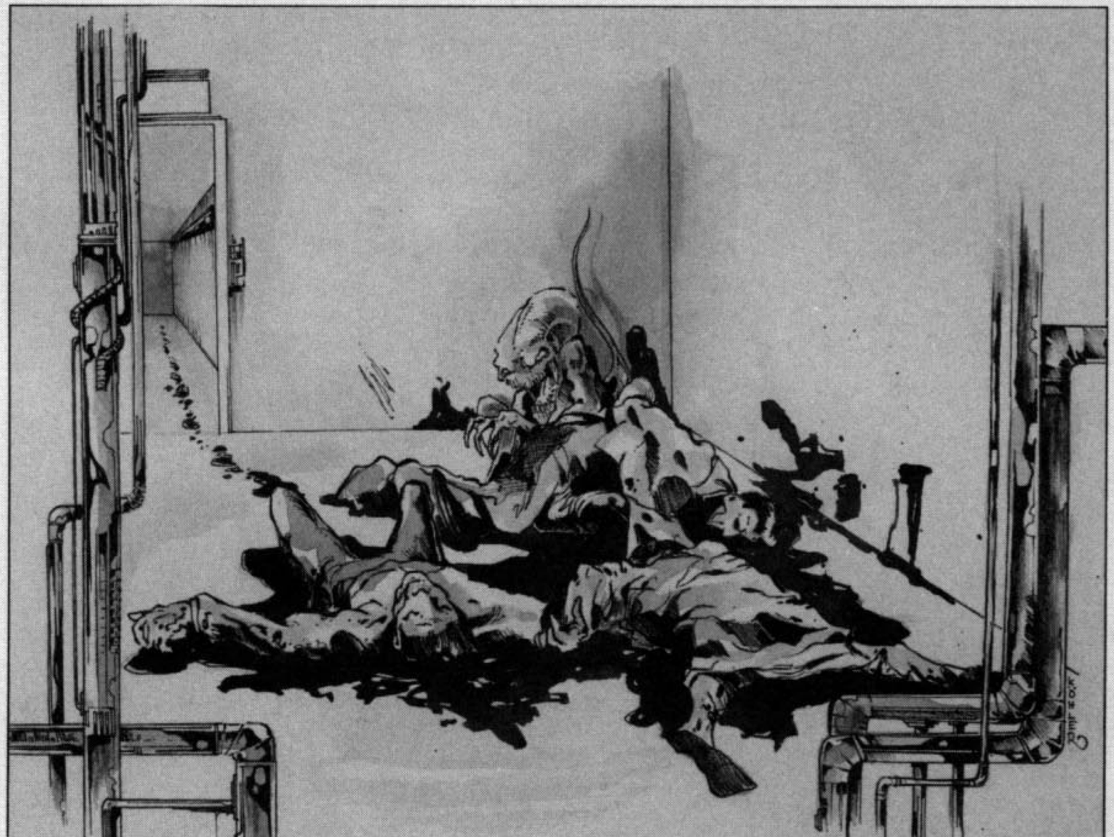

ND 113 DETENTION AREA
HISS
TRAPPOR
1
1
1
1
1
1
1
2


ND 112 LAGERUTRYMME
HISS
TRAPPOR
2
3
3
4
5
1


ND 114 HIGH-SEC LABS
HISS
TRAPPOR
1
2
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13


ND 111 LAB & KONTOR
HISS
TRSPPOR
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
10
10
10
11
12
13
14
14
15


SHANGHAI CENTRALSTATION
PERRONG C
7
6
5
4
3
2
7
8
1



SHANGHAI, ASIENS PÄRLA. OCKUPERAT AV TOKYOS, PARIS OCH BOMBAYS MÄKTIGASTE MEGAJÄTTAR SEDAN 20 ÅR. HÄR SAMLAS LJUSSKYGGA ELEMENT OCH HÄNSYNSLÖSA VETENSKAPSMÄN FRÅN HELA OSTASIEN, FÖR HÄR FUNGERAR INGA ANDRA LAGAR ÄN **DEN STARKES LAG.**

STÖRRE DELEN AV DE 60 MILJONERNA INNEVÅNARE FRAMSLÄPAR SINA LIV I SLUMBLOCKENS SVAVELREGN, ENDAST DEN UTVALDA GRÄDDAN HAR RÄTT ATT VISTAS I DET LUFTKONDITIONERADE OCH INGLASADE PARADIS SOM KALLAS **DEN FÖRBJUDNA STADEN.**

MEN NÄR ÄVENTYRARNA BLIR VITTNE TILL ETT MORD SOM INTE VAR AVSETT ATT HA NÅGRA VITTNEN, DRAS DE IN I EN HÄRVA AV MORDFÖRSÖK OCH UNDFLYENDE SKUGGOR. OCH SPÅREN LEDER OHJÄLPLIGT IN I **DEN FÖRBJUDNA STADEN...**

DENNA MODUL INNEHÅLLER ETT EXPLOSIVT ÄVENTYR TILL **MUTANT** SOM INTE LÅTER ROLLPERSONERNA ANDAS UT NÅGON GÅNG FRÅN DET ATT DE MOT SIN VILJA BLIR OBEHAGLIGA VITTNEN SOM MÅSTE TYSTAS, TILLS ATT DE SPÅRAT BROTTSLINGARNA.

OBS! DETTA ÄR INTE ETT SPEL I SIG. DU MÅSTE HA TILLGÅNG TILL **MUTANT** FÖR ATT KUNNA SPELA **DEN FÖRBJUDNA STADEN.**



OBS: DET HÄR INTE ETT SPEL I SIG, DU MÅSTE HA MUTANT FÖR ATT KUNNA ANVÄNDA ÄVENTYRET

15-302